FORZA MOTORSPORT 3 NAJLEPSZE WYŚCIGI WSZECH CZASÓW?

GRY VIDEO I KONSOLE

LISTOPAD 2009 11/2009

新プラス PLUS

CENA: 9,99 zł (w tym 7% vat)

PS3 | XBOX 360 | PS2 | PSP | Wii | DS

SABOTEUR
GTA W OKUPOWANYM PARYŻU JUŻ GRAMY!

SPECJAŁ **2010**
24 PIERWSZOLIGOWE GRY W PIERWSZYM KWARTALE NOWEGO ROKU!

RECENZJE
BRÜTAL LEGEND
BORDERLANDS
PES 2010
MURAMASA: THE DEMON BLADE
TEKKEN 6
DJ HERO
RATCHET & CLANK: A CRACK IN TIME
EYEPET
NBA 2K10
i inne!

MEGARECENZJA WERSJI KONSOLOWEJ

DRAGON AGE POCZĄTEK

PLUS: Z WIZYTĄ W BIOWARE

JAMES CAMERON'S
AVATAR
WIELKIE KINO, WIELKA GRA? TESTUJEMY PRZED Ppremierą

modelka: Dorota Gardias-Skóra // fotograf: Witek Berkan
stylizacja: Anita Sadowska // makeup: Ewa Mrozowska

9 771505 820004 11
NR 128 ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

PLUS: CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW – WYWIAD Z TWÓRCAMI / ENSLAVED: PIERWSZE INFORMACJE O NOWEJ GRZE AUTORÓW HEAVENLY SWORD / MULTIPLAYER W ALIENS vs. PREDATOR / TAKE IT EASY: CZY KIEDYŚ GRY BYŁY TRUDNIEJSZE? / RETROPLUS

16
www.pegi.info

HISTORIA JEST NA WYCIĄGNIĘCIE RĘKI

GRA W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ

Gamezilla.pl 10/10
GRY-OnLine.pl 97%
Polygamia.pl 6/6

UNCHARTED 2
AMONG THIEVES

GRA JEST TYLKO POCZĄTKIEM

Rozpocznij pełną adrenaliny wyprawę przez karty historii, ścigając się ze złodziejami. Pokonaj napotkane niebezpieczeństwa i nieznanych wrogów. Stań do rozwiązania zagadki starej jak sam czas.

unchartedps3.com

PREMIERA 14.10.09

PS3
PlayStation 3

MENU // LISTOPAD 2009

48 DRAGON AGE: POCZĄTEK

10 ENSLAVED

36 SABOTEUR

68 DJ HERO

78 TEKKEN 6

64 BRÜTAL LEGEND

28 JAMES CAMERON'S AVATAR

82 FORZA MOTORSPORT 3

SPECJAŁ

028> JAMES CAMERON'S AVATAR
Najnowsza superprodukcja mistrza SF doczekała się konsolowego odpowiednika. Gramy w niemal ukończoną wersję.

032> PIERWSZY KWARTAŁ 2010
Raport o grach, które mają ukazać się w pierwszych trzech miesiącach nowego roku. Przygotujcie się na szok.

036> THE SABOTEUR
Ostatnie tango w Paryżu, czyli drugowojenne GTA poddane oględzinom.

040> TAKE IT EASY
Szczypta oldschoolu w rozważaniach sasoriego.

042> Z WIZYTĄ W BIOWARE
Wywiad-rzeka z pracownikami i szefami BioWare. Część pierwsza poświęcona Dragon Age: Początek.

NEWSFLASH

008> POZNAŃ GAME ARENA 2009
Co działo się na tegorocznej wystawie?

010> ENSLAVED
Pierwsze informacje o nowej grze Ninja Theory.

012> CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW
Rozmawiamy z producentem gry.

016> ALIENS vs. PREDATOR
Raport z prezentacji multiplayerowych trybów. zooltar zachwycony.

018> UNCHARTED 2
Rozmawiamy z członkiem ekipy Naughty Dog.

022> DEAD RISING 2
Coraz więcej wiadomo o zombiaczym sequelu.

NEON I INNE

020> CHARTS
Co najlepiej sprzedaje się na świecie, a co w Polsce?

026> NUDA VERITAS
Felieton Lorda Khazadala specjalnie dla Was.

047> RECENZJE
Jak zawsze, felieton otwierający recenzje.

086> RETROPLUS
Zagłębiamy się w zamierzchłe czasy konsol, oldschoolowych gier i akcesoriów.

096> FAQ
Listy od czytelników w imadle DrMaxa i ekipy.

098> FINISHER
Punchliner Grabarza na zakończenie.

RECENZJE

048> DRAGON AGE: POCZĄTEK
054> NINJA GAIDEN SIGMA 2
055> STAR WARS THE CLONE WARS: REPUBLIC HEROES
056> BORDERLANDS
058> UNDEAD KNIGHTS
058> OBSCURE: THE AFTERMATH
059> MARIO & LUIGI: BOWSER'S INSIDE STORY
060> PRO EVOLUTION SOCCER 2010
062> GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS /PSP
063> AXEL & PIXEL
063> SOUTH PARK: LET'S GO TOWER DEFENSE PLAY
063> TOWER BLOXX DELUXE
063> MILITARY MADNESS: NECTARIS
063> BUST-A-MOVE LIVE
063> LUCIDITY
064> BRÜTAL LEGEND
066> GUILTY GEAR 2: OVERTURE
067> RISEN
068> DJ HERO
070> RATCHET & CLANK: A CRACK IN TIME
072> MAGNACARTA II
073> WII FIT PLUS
073> SPYBORGS
074> MURAMASA: THE DEMON BLADE
076> KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS
076> SPACE INVADERS EXTREME 2
076> METROPOLIS CRIMES
076> MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC WINTER GAMES
076> MYSTERY STORIES
077> NBA 2K10
078> TEKKEN 6
080> EYEPET
082> FORZA MOTORSPORT 3

7

www.pegi.info

GRA JEST TYLKO POCZĄTKIEM

Nowe umiejętności podróżowania w czasie otwierają przed Tobą zupełnie nowe możliwości gry. Nowe wyzwania. Nowi przeciwnicy. Nowe gadżety i bajery. I z arsenałem najbardziej egzotycznych broni w znanym wszechświecie jest to po prostu gra, w którą będziesz chciał grać i grać i grać.

Pobierz demo z PlayStation Store już teraz

ratchetandclank.com

PS3™

PlayStation 3

PlayStation Network

RATCHET & CLANK

ABY URATOWAĆ PRZYSZŁOŚĆ
BĘDZIESZ MUSIAŁ TROCHĘ
NAMIESZAĆ W PRZESZŁOŚCI

Początek Wieku Smoków

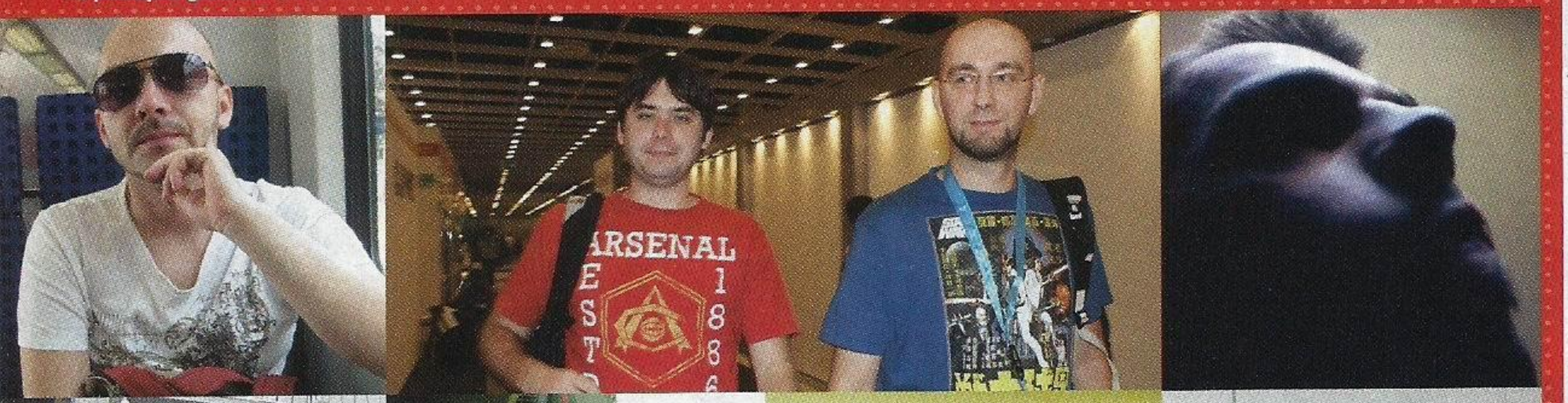
Hardcore'owe, anglosaskie RPG także na konsolach

Dziwne to czasy, w których najlepsze gry RPG, także konsolowe, tworzy kanadyjskie studio. Przecież przez lata przyzwyczailiśmy się do królowania Square i innych ekip z Kraju Kwitnącej Wiśni, tymczasem japońskie zespoły nie są chwilowo w stanie dostarczyć niczego, czym mogłyby nas zaskoczyć. Ani fabularnie, ani pod względem technicznym. Konsolowa wersja Dragon Age: Początek przez długi czas pozostawała niewiadomą – BioWare prezentowało jedynie fragmenty na nielicznych pokazach i obawiałem się o jej jakość. Jak się okazuje – niesłusznie, bo wersja na Xboxa 360, w którą mieliśmy przyjemność grać, broni się znakomicie. Gra ma olbrzymią szansę na wielki sukces w Polsce – po pierwsze i najważniejsze jest w pełni (i dobrze) zlokalizowana także na konsolach, z polskim dźwiękiem i napisami, co przy rozmachu jej świata stanowiło nie lada wyzwanie. Szkoda, że z braku innej możliwości musimy prezentować Wam angielskie screenshoty. Po drugie zaś, wpisuje się w niezwykle popularny w Polsce kanon anglosaskiego fantasy z elfami, krasnoludami, smokami i bryzgającą dookoła juchą. No i ma świetną, wielowątkową i rozbudowaną fabułę. Dla mnie to miła odmiana od nastolatków z szokującymi fryzurami, przerośniętych kurczaków i milionów losowych walk.

Zwykle staramy się nie drukować podobnych materiałów, bo na ogół traktujemy je jako zapychacze miejsca, ale w tym numerze wyjątkowo poświęciliśmy cztery strony na opracowanie zapowiedzi pierwszego kwartału 2010 roku. Patrząc na gry, które ukażą się na przestrzeni tych kilku miesięcy, można dostać oczopląsu. Skąd na to wszystko wziąć pieniądze? I choć przypuszczam, że kilka z nich zostanie przesuniętych na drugi oraz trzeci kwartał i tak szykuje się inwazja, jakiej do tej pory na początku roku jeszcze nie mieliśmy. Podoba Wam się taki pierwszy kwartał, czy wolelibyście, aby hity ukazywały się klasycznie, późną jesienią? Koniecznie dajcie znać.

Co jeszcze? Przyglądamy się Avatarowi oraz Saboteur na miesiąc przed ich premierami i recenzujemy na potęgę. Forza Motorsport 3, DJ Hero, Tekken 6, nowe przygody Ratcheta i Clanka, długo oczekiwany PES 2010, Borderlands, EyePet to tylko część gier, które oceniamy w tym miesiącu. Zdecydowanie jest w co grać tej jesieni, nawet pomimo nadchodzącej dopiero nawałnicy.

Za miesiąc oczywiście poddamy krytycznej analizie Call of Duty: Modern Warfare 2 oraz Assassin's Creed II – dwie największe gry tego roku. Będziemy też mogli wreszcie napisać o Mass Effect 2 i Left 4 Dead 2, na które wszyscy ostrzymy sobie zęby. Zapraszam do lektury i do przeczytania na początku grudnia! //Gulash



Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

MARCIN GÓRECKI // Gulash
soo good its over. honey im with U

Najpierw Max porwał naszego jedynego testowego X360 do Dragon Age NA DZIESIĘĆ DNI (bo gra duuża) i zaliczył RRODA. No co. Potem Marcelowi przy końcówce dosłownie sfajczył się redakcyjny komp i trzeba było lepić coś ze szrotu walającego się w pudłach. Spoko. Saboteur trzy dni nie chciał się odpalić. Super. Na PGA musiałem wstawać o 5 rano. Uwielbiam. Na szczęście na osłodę tego nieoczekiwanego splotu wydarzeń dostałem DJ Hero, które zostaje już u mnie. Uhuuhuhuahaha!

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu
Gentelmen's Club

Celnik: - *Cel podróży do Kanady?* Mielu: - *Przyjechałem oglądać gry BioWare.* Celnik (podejrzliwie): - *Ach tak, a jakie konkretnie tytuły?* Mielu (zszokowany): - *Eee, Dragon Age: Origins i Mass Effect 2.* Celnik: - *Witamy w Kanadzie.* Mały szoker, ale to w sumie nic nienormalnego. W USA przepytaliby mnie dodatkowo ze znajomości branży i użyli analprobe. Wypad do BioWare zapamiętam na całe życie. Pierwszy przelot przez ocean, pierwszy jetlag, pierwszy lap dance... A nie, tak dobrze nie było. Koso, dzięki ;]

MARCIN SIKORA // Marcellus
facepalm

Schyłek formy PESa zbiegł się z całkowitym upadkiem polskiej piłki, którego symbolem był megażałosny mecz na martwym stadionie, niewidzialną piłką i w śniegu po kostki. Co, chcieliście o tym zapomnieć? Nie ma tak dobrze ;) Wiadomo, kto jest za taki stan rzeczy odpowiedzialny w Polsce – jPZPN. A w Konami? Czy „Seabass" musi odejść jak Lato, a przed nim Listkiewicz? Mam nadzieję, że nie, ale na razie zanosi się czekanie, jak na awans do LM polskiej ekipy.

ANDRZEJ MĄDRZAK // DrMax
powiernik czerwonego pierścienia

Dzień rozpoczął się miło. Zwlokłem się, wziąłem prysznic, wciągnąłem pożywne śniadanko. Posilony i wypoczęty, zasiadłem przed matowym, białym pudłem wypchanym układami scalonymi. Wsłuchując się w siąpiący za oknem deszcz wcisnąłem okrągły przycisk, myślami będąc już w świecie pełnym fantastycznych stworów, długouchych hipisów, magii i miecza. Konsola zamruczała, spowijając powierzchnię biurka czerwonym światłem, a ja z uśmiechem sięgnąłem po... Zaraz... Czerwonym świa...? FFFUUUUUUUU-!

KRZYSZTOF JANICKI // Kaxi
an ingloUrious bastErd

Z wydarzeń październikowych bardzo zasmucił mnie fakt przesunięcia Silent Hill: Shattered Memories na początek przyszłego roku, przynajmniej w Europie. Przez to listopad i grudzień w kontekście Wii nagle zaczęły wyglądać mało zachęcająco, bo New Super Mario Bros. Wii jakoś nie potrafi mnie rozgrzać. Łzy otarłem przy PSP, którym zazwyczaj się nie zajmuję, ale co mogłem zrobić innego, skoro pojawiła się nowa-stara Persona? Recenzja za miesiąc.

GRZEGORZ BROL // Fax
najpierw śpij, potem strzelaj

W tym miesiącu w grach, które recenzowałem, dominowały dwa tematy. Senne Lucidity i Axel & Pixel to bardzo nietypowe, ale i ciekawe pozycje. Przy okazji zadałem sobie pytanie, czy przy pracach nad grudniowym numerem będzie nam dane w ogóle się zdrzemnąć? Poza tym strzelałem w Ratchet & Clank i Borderlands. Te gry, to najzabawniejszy i największy arsenał, więc palce nie schodziły ze spustów. Warto je sprawdzić przed Modern Warfare 2.

PAWEŁ KAZIMIERCZAK // Gonzo
manginatown

Język angielski oferuje wiele malowniczych zwrotów, a jednym z nich jest „gets me hard". Odnosząc to do gier, równie mocno jak wszyscy wokół oczekuję Modern Warfare 2. Już pojedyncze sceny masakrują, więc wydanie dwóch stówek na pełną kampanię i multi nie wydaje się przesadą. Moim skromnym zdaniem koop w New Super Mario Bros. Wii pozamiata. A za kilkanaście dni Video Games Live w trzech miastach Polski, uczta w najczystszej postaci dla każdego gracza. Ładnie się ubierzcie.

MICHAŁ SZYMCZAK // sasori
praca nie hańbi

No i się zaczęło. Nie skończyłem jeszcze męczyć Risena, a w kolejce już czeka doskonały DA, którego trzeba by przejść ze sześć razy minimum :D No i pewnie nie zdążę, bo na horyzoncie jest ME2, a w międzyczasie trzeba przecież ogrywać jeszcze to i owo, coby wspomóc kolegów w redakcji. Przyznam szczerze, że w tym miesiącu po raz pierwszy w życiu grałem w coś, bo musiałem (zgadniecie pewnie, o który tytuł chodzi). Z drugiej strony, fajnie zasiąść do konsoli informując dziewuchę, „cóż, kochanie, praca!" :D

Special Guest Stars: Blizzard Beast, Lord Khazadal, zooltar

Numer 128 // **listopad** 2009
issn 1505-8204 // **index**: 345342

MAGAZYN
Redaktor naczelny: Marcin Górecki //**gulash@neo-plus.pl**
Z-ca red. nacz: Marcin Sikora //**marcellus@neo-plus.pl**
Z-ca red. nacz: Michał Mielcarek //**mielu@neo-plus.pl**

Współpracują: Patryk Bukowiecki, Grzegorz Brol, Krzysztof Janicki, Paweł Kazimierczak, Miłosz, Andrzej Mądrzak, Michał Szymczak, Adam Zdanowski,
Hall Of Fame: Anek, Banan, Brat, Flik, Janush, Joseph, Matt, Merlin, Nolster, Origin, OG, Oskar, Qoora, Vandal, Wicik

Oprawa Graficzna: Independent Design Group
Korekta: Mac daddy
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Ursynowska 24/26 lok 26
02-605 Warszawa

Email: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neogo.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA
Email: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: (22) 716 87 98 w poniedziałki w godzinach 13-15

REKLAMA
Email: reklama@neo-plus.pl

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji.Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

LICZBY MIESIĄCA

4 – gigabajty danych, ponad dwa razy więcej niż na płycie UMD, zmieści się na największym kartridżu do DSa, na którym zostanie wydany jRPG tworzony przez Level 5 wspólnie ze Studio Ghibli („Spirited Away", „Ruchomy zamek Hauru"). Skoro jest tyle miejsca, poprosimy o czytane dialogi.

37 – procent gier wydanych na Wii w pierwszym półroczu 2009 nie doczekało się recenzji. W przypadku PS3 jest to dziewięć procent, a Xboxa 360 tylko trzy. Wszystkie gry to casualowe klony Wii Fitów i innych Brain Trainingów. Proporcje zapewne zmienią się po premierze Natala i „Sphere". Jak obstawiacie, która platforma dostanie najwięcej casual-crapów?

8000 – poprawek wprowadzono do bety MAG, którą testuje szesnaście tysięcy (nie) szczęśliwców. Od poprawy wyglądu i oświetlenia wszystkich poziomów, poprzez poprawę animacji, zbalansowanie umiejętności postaci, aż po usprawnienie pracy kamery przy respawnie. Albo to wyjątkowo kiepska beta, albo Sony ma szczęście do testerów.

9000 – egzemplarzy Dead Space: Extraction zniknęło z półek sklepowych w pierwszym miesiącu sprzedaży gry w USA. Analitycy tłumaczą, że EA wydało za mało na marketing, ale my swoje wiemy. Posiadaczy Wii nie obchodzą hardcore'owe gry.

40 000 – Randy Pitchford, szef Gearbox, uważa, że aż o tyle może wzrosnąć sprzedaż gry, jeśli będą w niej łatwe do zdobycia achievementy. Łowcy osiągnięć kupią taką grę, tylko po to, by bezstresowo powiększyć sobie e-penisa. Spodziewajcie się zalewu gier nagradzających za wybranie opcji „New Game".

ŁAP NASZE NOWE PREORDERY!

Tekken 6
PS3 i xbox 360

Call of Duty: Modern Warfare II
PS3 i xBox 360

Dragon Age: Początek
PS3 i xBox 360

WALKA ROZPOCZĘŁA SIĘ NA DOBRE...

GORĄCE TYTUŁY

DJ Hero Bundle
- zostań najlepszym z DJ-ów
PS3 i xbox 360

Pro Evolution Soccer 2010
PS3 i Xbox 360

Band Hero Kit
PS3 i Xbox 360

God of War Collection
wersja amerykańska!
PS3

Grand Theft Auto IV Episodes from Liberty City
XBOX 360

Grand Theft Auto GTA: Chinatown Wars
PSP

PSP GO! Czarna

EyePet PL + kamera
PS3

PlayStation 3 Slim 250GB!

WWE Smackdown! vs. Raw 2010-209 zł
PS3 i Xbox 360

Tekken 6 edycja kolekcjonerska
PS3

Bundle Wireless Racing Wheel + Forza Motorsport 3
Xbox 360

Borderlands
PS3 i Xbox 360

Uncharted 2: Among Thieves
PS3

Left 4 Dead 2

Need for Speed Shift
+ gadżet niespodzianka!
PS3 i Xbox 360

Xbox 360 Arcade HDMI
+ Sega Superstar Tennis
+ Torba! - 769 zł

WIĘCEJ NA: WWW.ULTIMA.PL

punkt sklepowy (0-22) 624-78-16
biuro (0-22) 485-52-11 ultima@ultima.pl

ULTIMA.pl
Świat Elektroniki Rozrywki

www.ultima.pl

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

POZNAŃ GAME ARENA 2009

16-18 października, Poznań

ORGANIZATORZY TEGOROCZNEGO PGA WIEDZIELI, CO SIĘ ŚWIĘCI I TYM RAZEM NA WYSTAWĘ PRZEZNACZONO O WIELE WIĘCEJ MIEJSCA, NIŻ W LATACH POPRZEDNICH

Do Poznania zjechało blisko trzydzieści tysięcy graczy oraz dziennikarzy i ich grouppies. Na zachodnich i dalekowschodnich imprezach tyle osób obsługuje zapewne toalety i standy z hot-dogami, ale to jest Polska, a nie elegancja Francja i taką frekwencję należy traktować w kategoriach sukcesu. Zwiedzający i tak ledwie mieścili się w przeznaczonych im halach, można więc liczyć, że za rok PGA będzie jeszcze ciekawsze i jeszcze większe. Co w sumie przydałoby się, bo pod względem treści szału nie było.

ZAMKNIĘTY PIĄTEK

W tym roku po raz pierwszy zorganizowano dzień zamknięty, coby dziennikarze nie musieli sterczeć w godzinnych kolejkach do standów z grami po to tylko, by zagrać kwadrans i zostać przegonionym przez obsługę.

Swobodny dostęp do przedpremierowych materiałów nie był jednak jedyną piątkową atrakcją. Najciekawiej zapowiadała się konferencja polskich szyszek branży, na której miano dyskutować o rodzimym rynku gier video. Skończyło się na raczej suchym rzucaniu statystyk. CD Projekt narzekał na kryzys i wskazał go jako przyczynę podwyżki swoich cen. Microsoft stwierdził, że nie odczuł tego zbyt dotkliwie, bo gry i konsole to tylko ułamek tego, czym firma się zajmuje. Kryzys zbagatelizowało również SCEP, podając informację, że do początku października sprzedało się tyle ich gier, co w całym zeszłym roku. Później próbowano zdefiniować pojęcie „gracz", a z próby wniosek był taki, że się nie da – bo każdy konsument chce od elektronicznej rozrywki czegoś innego. Usłyszeliśmy informację, że polski rynek jest wciąż zdominowany przez PC, głównie ze względu na niższe ceny softu oraz przywiązanie do marek pokroju FIFA, NFS czy CoD (zupełnie jakby tych marek na konsolach nie było). Konsole preferują podobno gracze starsi, a gier na swoje maszynki kupują średnio cztery w roku. W dalszym etapie konferencji SCEP pochwalił się liczbami – 40 tysięcy Uncharted 2 poleciało do sklepów, a w przyszłym roku liczba sprzedanych PS3, PS2 i PSP przekroczy progi, odpowiednio, 200, 800 i 300 tysięcy sztuk. Microsoft chwalić się nie chciał.

Później debatowano o dystrybucji gier. Poruszono temat second handów – zaproszeni na konferencję przedstawiciele branży dali jasno do zrozumienia, że tą formą dystrybucji nie są szczególnie zainteresowani. Zanim debata przeszła w wykład o piractwie, przedstawiciel Sony udzielił ciekawej informacji – za ceny gier PS Store nie odpowiada SCEP, tylko europejska centrala i są one takie dlatego, by promować tytuły wydawane tradycyjnie.

Na tej samej scenie, na której miejsca miała fascynująca debata, Ubisoft i EA pokazywało swoje będące w produkcji tytuły. Ubi z zapałem prezentował materiały z Assassin's Creed 2 i Splinter Cell: Conviction, prezentowano również grywalne kody tych pozycji. EA zaprosiło pracownika BioWare, Jaya Watamaniuka, by opowiedział trochę o Mass Effect 2 (którego jest współscenarzystą) i Dragon Age. Jay nie powiedział niczego nowego, może poza palnięciem, że przygody Sheparda zmierzają również na PS3. Później zarzekał się, że tylko mu się wymsknęło, ale kto ich tam w tym EA wie.

OTWARTY ŚWIĄTEK

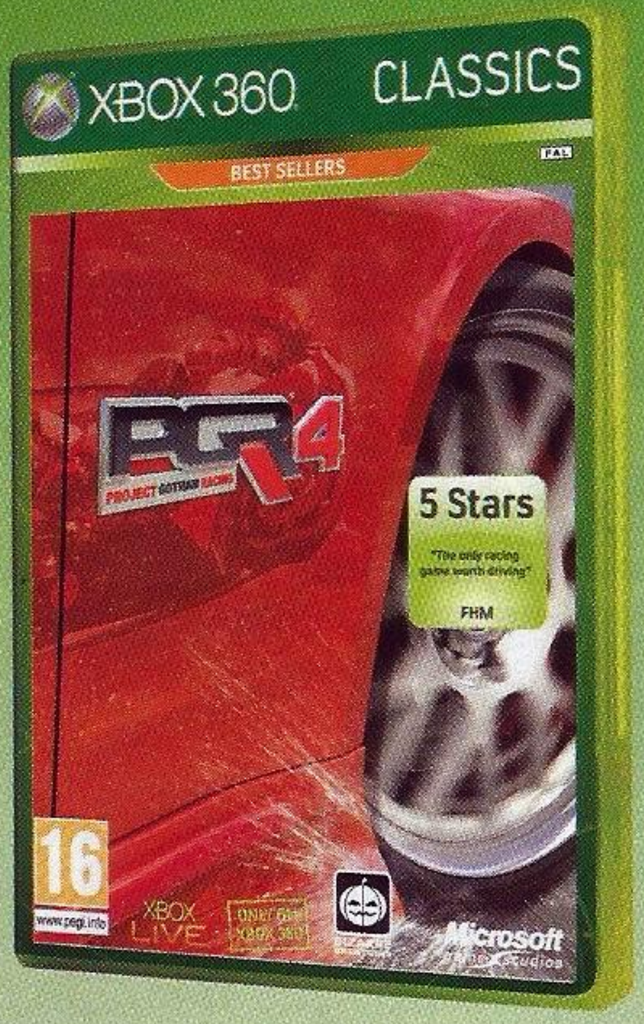
W sobotę i niedzielę były już ogromne tłumy i ten, kto nie miał okazji (bądź nie mógł) obadać gier w dniu poprzednim, musiał liczyć się z długimi kolejkami i ograniczonym czasem grania. A sprawdzać było co – do dyspozycji zwiedzających oddano stoiska z Mass Effect 2 (krótki etap strzelankowy plus jeden dialog), Dragon Age (wersja PC), Uncharted 2, GH: Metallica, FIFA 10, Forza 3 i kilka tytułów na Wii. Odbył się poznański turniej Mistrzostw Polski w najnowszą kopankę EA, który swoją obecnością zaszczycił sam Dariusz Szpakowski. Wyłoniono szóstkę zawodników, którzy pojadą na warszawskie finały (zaplanowane na 21 i 22 listopada). Aby zaprezentować swoje umiejętności, pojawił się Jonathan „Fatal1ty" Wendel, chyba najpopularniejszy obecnie zawodowy gracz. Ponadto można było się przyjrzeć, jak znany ze sceny Halo Piotr „Razgriz" Wysocki bije rekord Guinnessa (nieco ponad 24h) w kategorii „najdłużej trwająca rozgrywka w grę FPS" (udało się, szacun!). Zwiedzający mogli wybrać się też na prezentacje przedpremierowych gier, jednak były to identyczne „show", jakimi dzień wcześniej uraczono dziennikarzy. Sobotni program imprezy był taki sam, jak i niedzielny, zmienili się tylko wykonawcy muzyczni występujący na koniec dnia. W tym roku można było posłuchać squadu Jamal oraz duetu Kalwi i Remi.

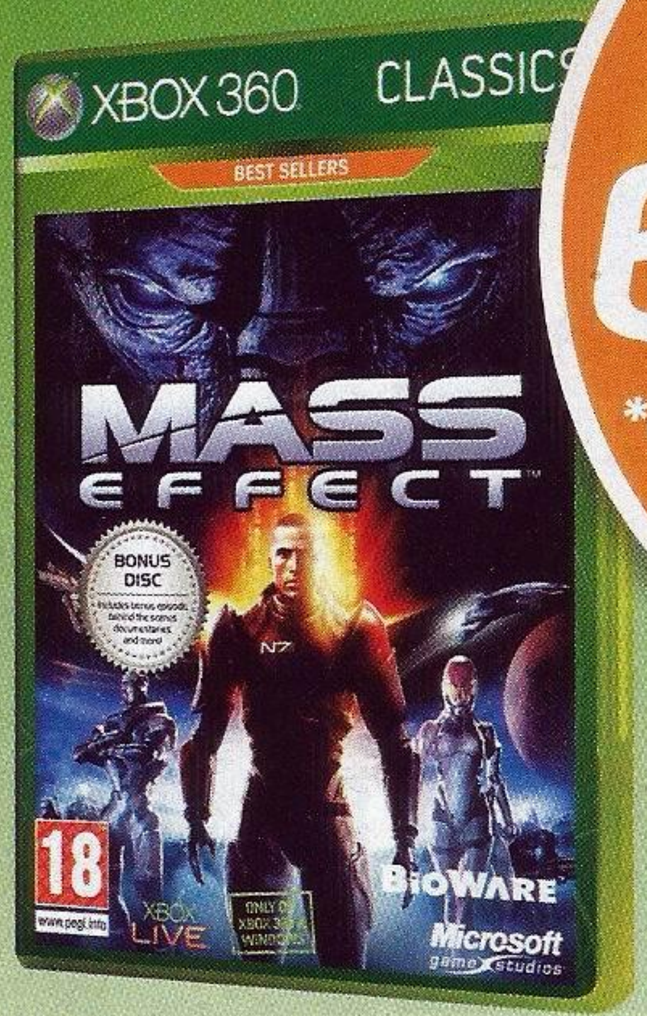
DO ZOBACZENIA ZA ROK

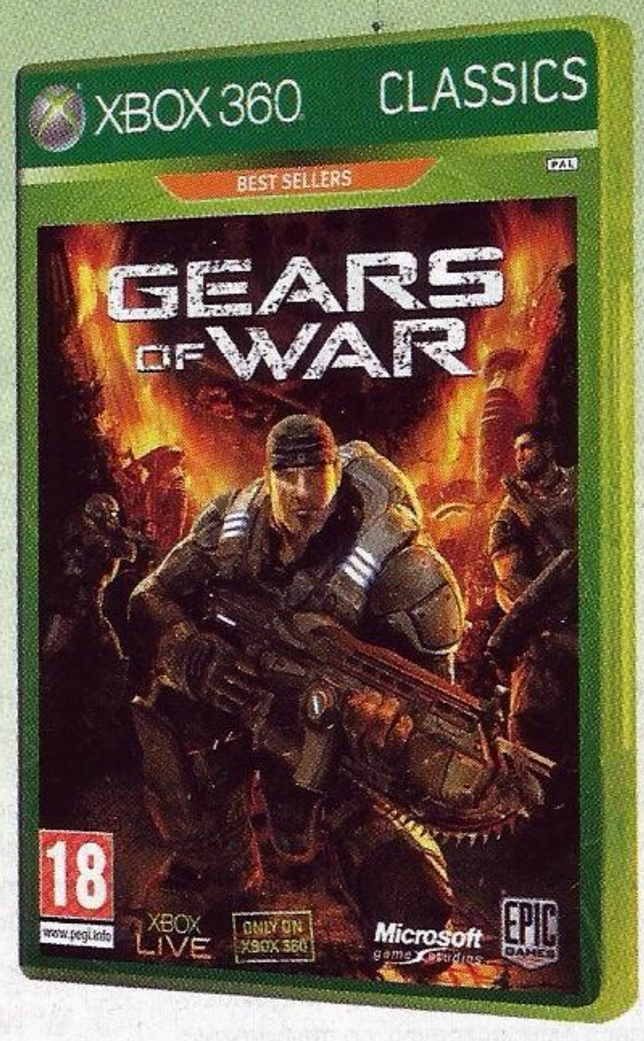
Pod względem treści tegoroczne PGA nieco rozczarowało. Zdecydowanie przydałoby się więcej świeżych informacji na temat gier. Marzeniem ściętej głowy są materiały premierowe, ale takie będące na czasie, z TGS czy choćby gamescom, byłyby mile widziane. Cieszy frekwencja i sam fakt rozrastania się imprezy, choć jak na czterdziestomilionowy kraj, w którym grają przecież wszyscy, 30 tysięcy gości to w dalszym ciągu kropla w oceanie. Mimo wszystko daje to nadzieję, że w przyszłości coraz więcej producentów i dystrybutorów będzie chciało zabłysnąć na poznańskich targach, co dla nas, graczy, oznaczałoby o wiele więcej emocji oraz powodów do przyturlania się na łono stolicy Wielkopolski. //**n+crew**

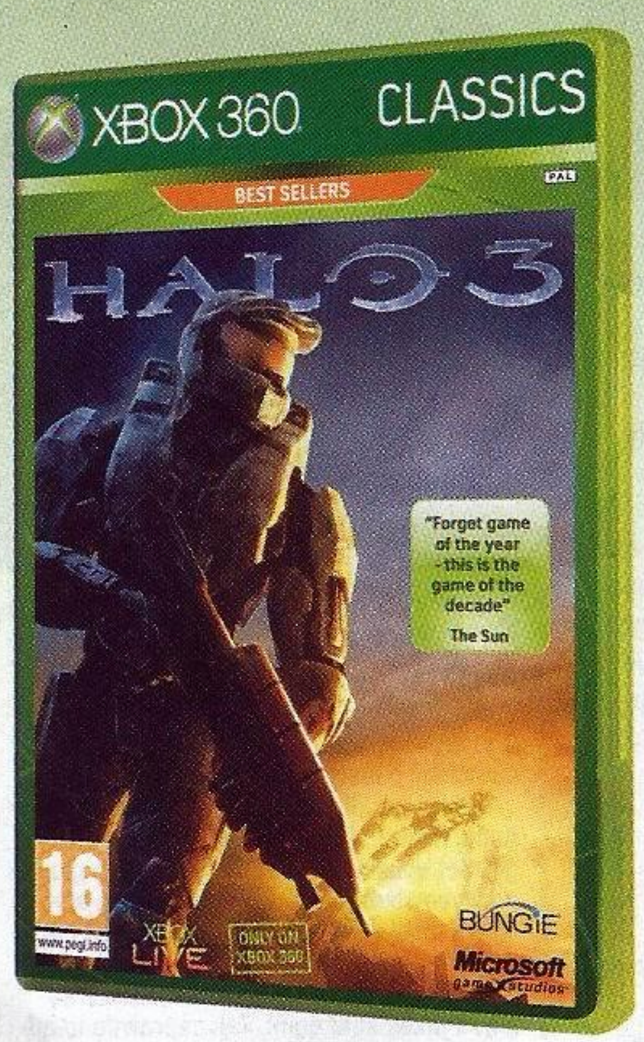
XBOX 360 CLASSICS

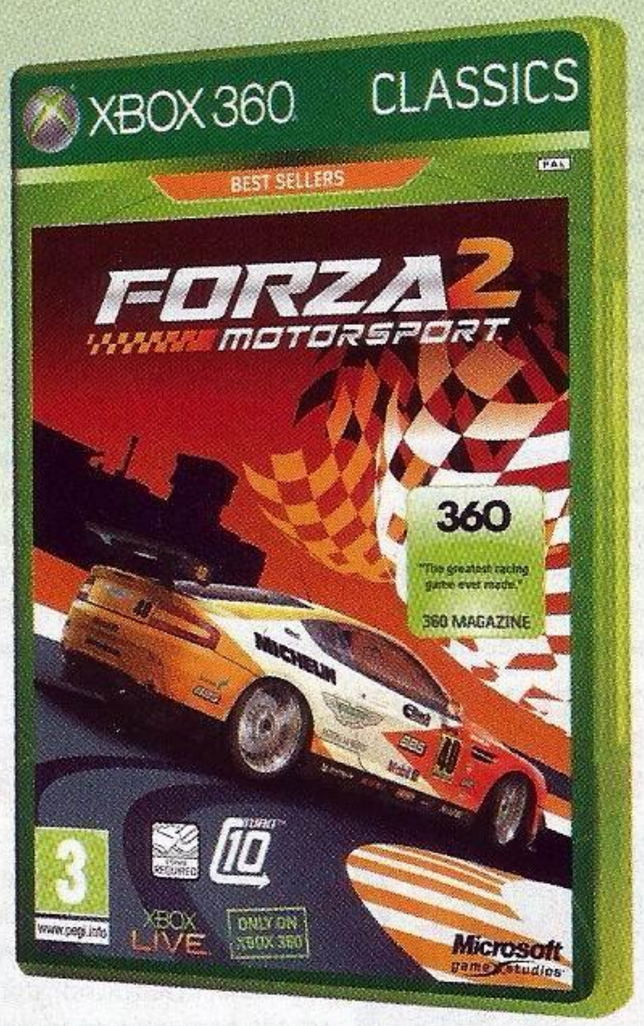
od
69 PLN*
*orientacyjna cena detaliczna







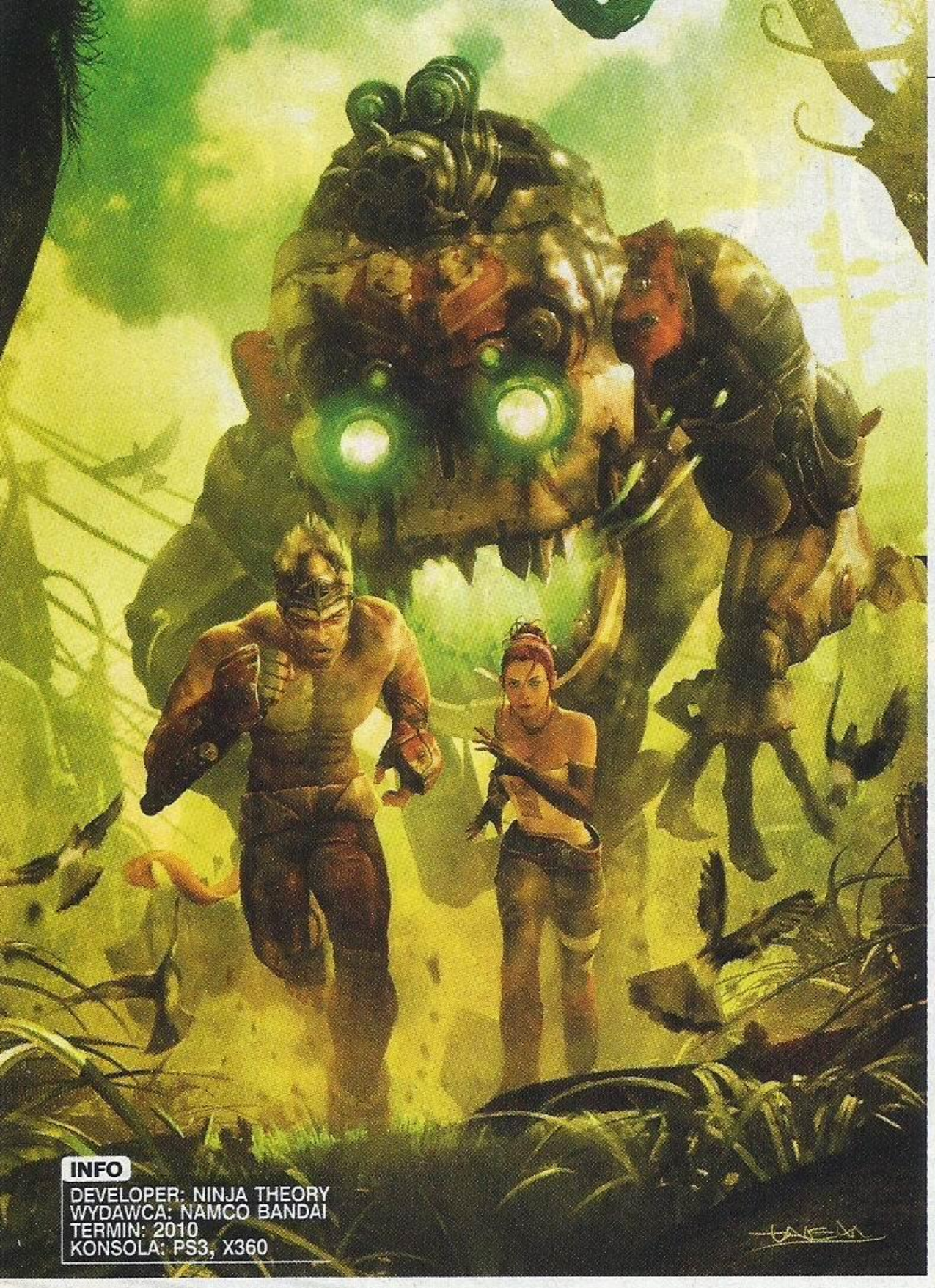




STWÓRZ SWOJĄ WŁASNĄ KOLEKCJĘ

Jump in.

XBOX 360



INFO
DEVELOPER: NINJA THEORY
WYDAWCA: NAMCO BANDAI
TERMIN: 2010
KONSOLA: PS3, X360

ENSLAVED

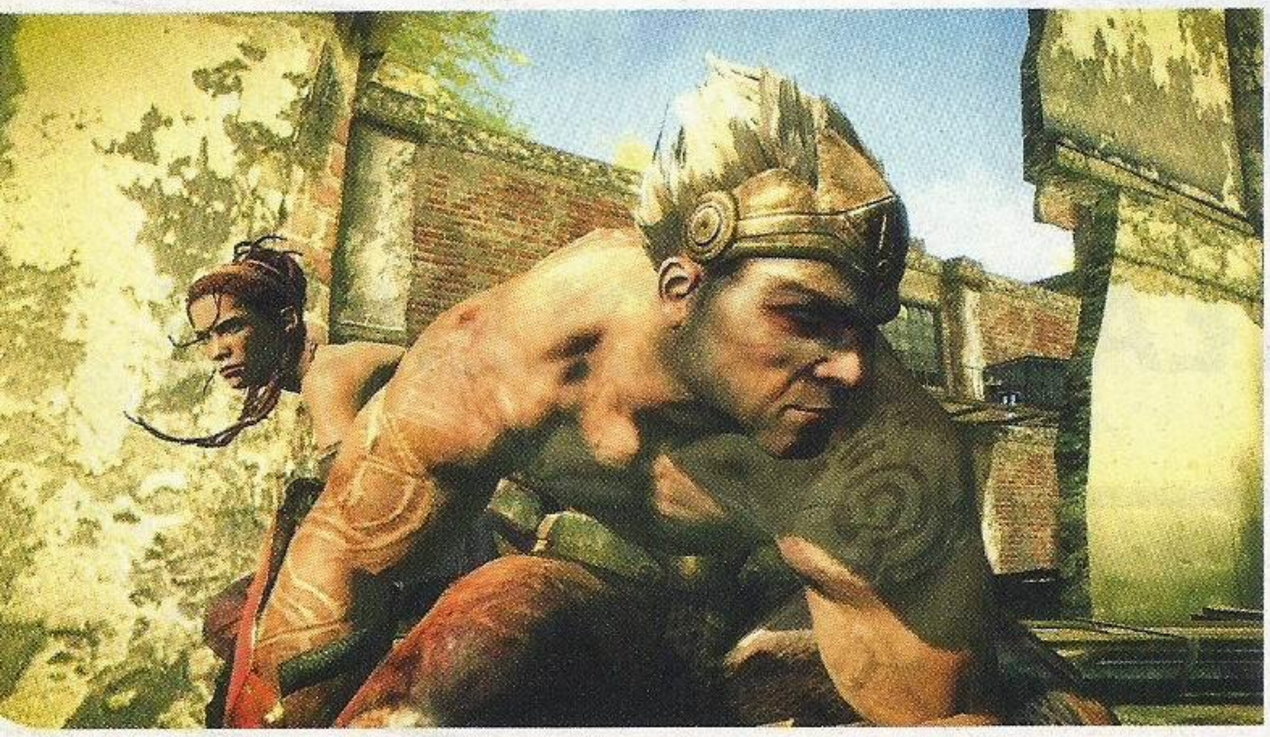
ICO, Heavenly Sword i Uncharted w jednym

Być może nigdy nie słyszeliście o chińskiej powieści „Wędrówka na Zachód", ale na pewno spotkaliście się z dziełami kultury masowej zainspirowanymi owym XVI-wiecznym dziełem. Najbardziej znane są anime „Dragon Ball" oraz film „Zakazane królestwo" z Jackie Chanem i Jetem Li. A jeśli graliście w Marvel vs. Capcom 2, to znacie wojownika SonSona, którego pierwowzorem był występujący w powieści Małpi Król. Po angielsku Monkey King, albo po prostu Monkey. Właśnie tak ma na imię bohater Enslaved, nowej gry Ninja Theory, która w odróżnieniu od Heavenly Sword, ukaże się na PS3 oraz X360.

Akcja gry będzie toczyć się w przyszłości w Stanach Zjednoczonych, co ma odróżnić nowy projekt od przygód Nariko. Po trzeciej i czwartej wojnie światowej, po klęskach głodu, ludzkość znajdzie się na skraju zagłady. Wiele ludzi zginie, populacja USA zmniejszy się z do kilkuset tysięcy, a opustoszałe, zniszczone miasta… Zakwitną. Budynki będzie porastać trawa, na ulicach i placach zakwitną kwiaty. To zupełnie inny obraz postapokaliptycznej rzeczywistości niż ten, do którego przyzwyczajają książki, filmy oraz gry. Mroczną, szarą, deszczową atmosferę czwartego „Terminatora" zastąpią piękne, żywe kolory.

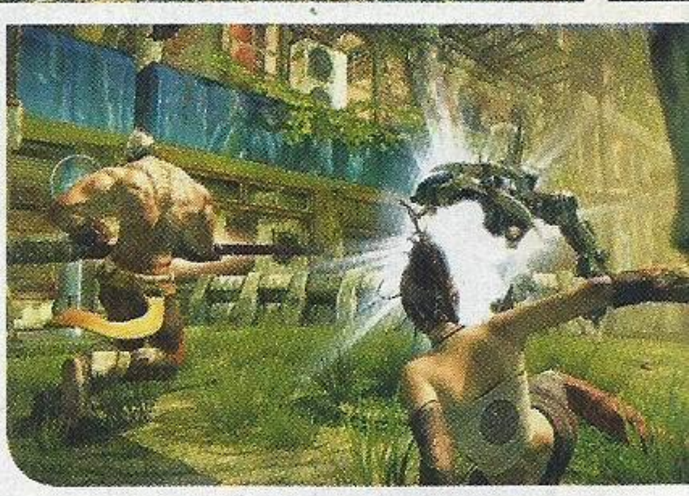
Największym zagrożeniem dla ludzi będą roboty wykonujące rozkazy jeszcze z czasów wojen. Dokładnie nie wiadomo po co mają łapać ludzi i więzić na latających statkach, którymi wywiozą ich na zachód. Nie wiadomo też jaki los czeka ofiary. Jedno jest pewne. Monkey – z natury samotnik i egoista, potężnie zbudowany i zwinny niczym małpa twardziel – nie ma zamiaru tego sprawdzać. Gdy roboty schwytają go i umieszczą na statku, zrobi wszystko, żeby się z niego wydostać. Samemu nie dałby rady, ale pomoże mu w tym ruda laseczka spotkana na pokładzie, niejaka Trip wywodząca się z klanu specjalizującego się w hackowaniu. Dziewczyna zaprezentuje swoje umiejętności na komputerze pokładowym, co zaowocuje efektowym pikowaniem statku wprost na wieżowce stojące w mieście niegdyś zwanym Nowym Jorkiem. Grę rozpocznie efektowna, grywalna sekwencja nieudanej ucieczki bohaterów z pojazdu, którą można porównać do końcówki pierwszej misji w Call of Duty 4: Modern Warfare (tej ze statkiem). Na myśl przychodzi również walący się budynek w Uncharted 2…

NIE BĘDZIE QUICK TIME EVENTÓW I NAWET W NAJBARDZIEJ WIDOWISKOWYCH MOMENTACH GRACZ ZACHOWA PEŁNĄ KONTROLĘ NAD POSTACIĄ



PRZYJACIELE WROGOWIE

Już przy okazji Heavenly Sword, Ninja Theory próbowali łączyć interaktywną rozgrywkę z filmem, ale nie do końca się to udało i z przygód Nariko gracze zapamiętają tylko fantastyczne scenki przerywnikowe. Tym razem ma być inaczej, bardziej filmowo, chciałoby się powiedzieć „unchartedowo". Nie będzie Quick Time Eventów i nawet w najbardziej widowiskowych



MAŁPI KRÓL

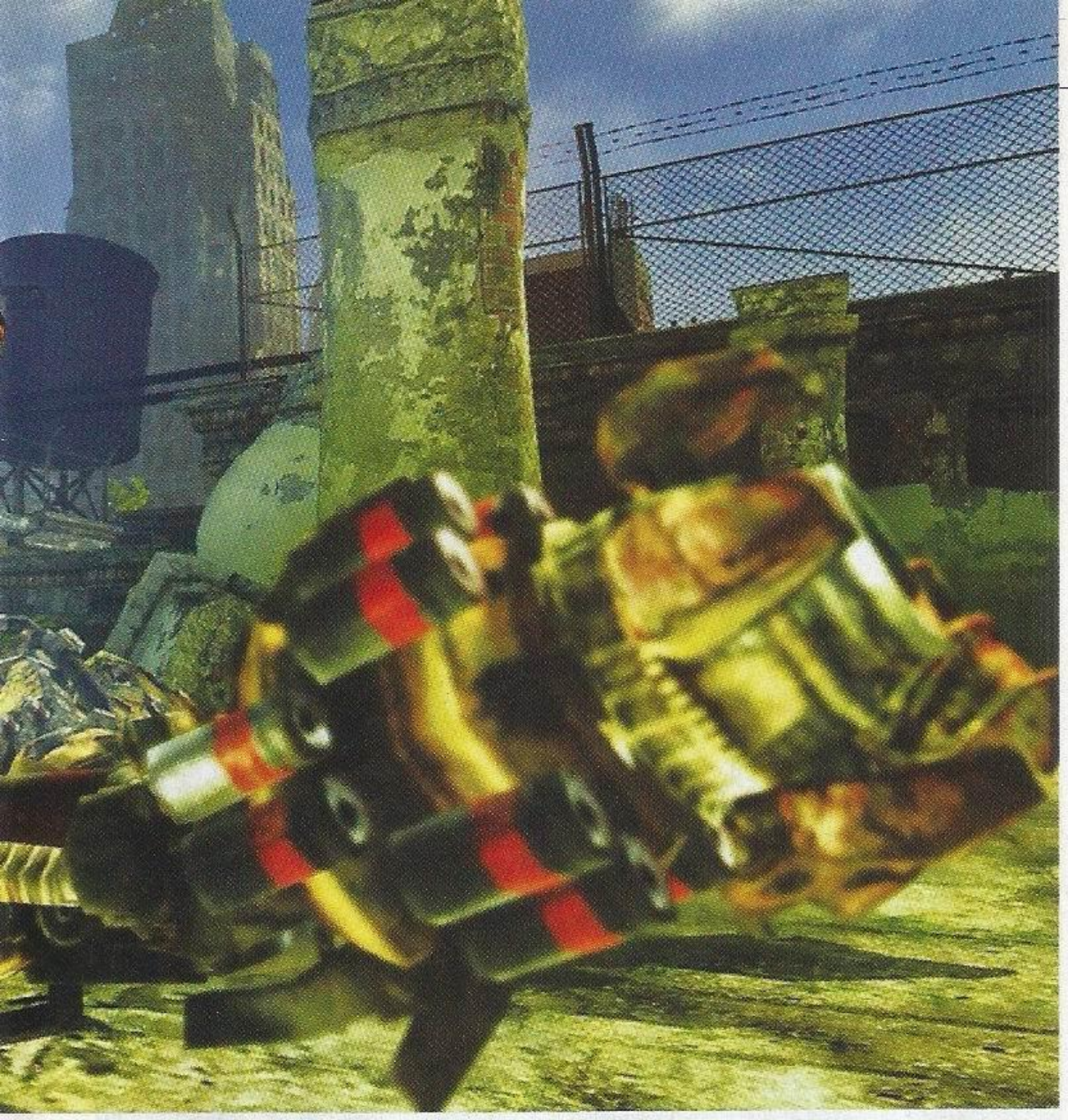
Ninja Theory inspirowali się „Wyprawą na Zachód" tworząc Enslaved. Co zapożyczyli ze słynnego chińskiego dzieła? Bez czego opowieść o Małpim Królu nie ma racji bytu?

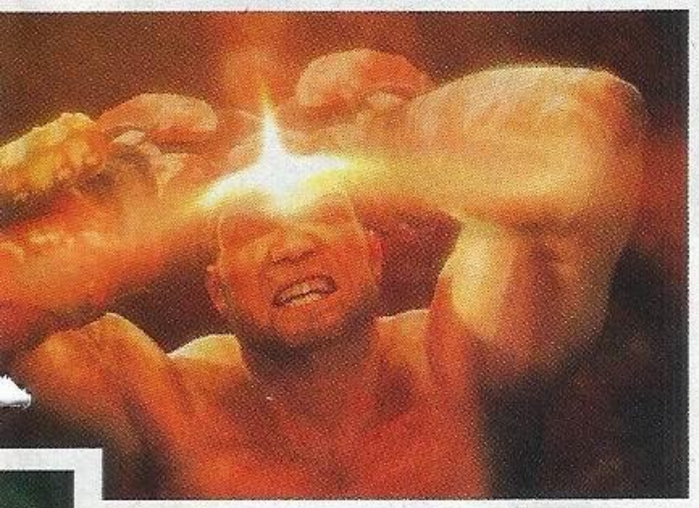
■ Obroża, którą ma na głowie Monkey, to nic innego, jak nowoczesna wersja magicznej opaski, która zaciskała się na głowie po wypowiedzeniu zaklęcia. Efekt ten sam – ofiara musi wypełniać polecenia, jeśli chce uniknąć tortur.

■ Na niektórych screenach bohater wygląda jakby miał ogon. Tak naprawdę to tylko luźno zwisający fragment przepaski, ale jakieś podobieństwo jest. Na marginesie, myśleliście, że dlatego Goku z Dragon Ball ma ogon?

■ Bez kija ciężko wyobrazić sobie Monkeya. Goku ma taki w pierwszej serii Dragon Ball, posługuje się nim również Małpi Król w filmie „Zakazane królestwo". Jeszcze nie wiadomo, czy broń bohatera Enslaved będzie się magicznie wydłużać. Prawdopodobnie da się dokupić nowe „funkcje" w sklepie, większy zasięg może być jedną z nich.

■ Magiczna chmurka służąca do latania pojawi się również w Enslaved, oczywiście w odpowiednio zmodyfikowanej wersji, jako poduszkowiec, choć jeszcze nie podano szczegółów odnośnie podróżowania. Nie będziemy zgadywać, poczekamy na konkrety.





□ Za każdego pokonanego przeciwnika gra wypłaci kolorwe orby, zupełnie jak w Devil May Cry. Gracze kupią za nie w sklepie nowe bronie i ruchy.

momentach gracz zachowa pełną kontrolę nad postacią.

Cała ekipa Ninja Theory przeszła kurs operatorski, zatrudniono również profesjonalnego operatora filmowego, a wszystko po to, żeby kamery prezentowały akcję jak w filmie. Wydarzenia zostaną pokazane z najlepszego kąta w zależności od kilku czynników, między innymi tego, gdzie stoi bohater. Mniejsza o szczegóły, dla graczy najważniejszą informacją jest to, że kamera nigdy nie zablokuje się na ścianie.

W Heavenly Sword różnica w jakości grafiki pomiędzy scenkami przerywnikowymi a rozgrywką była wyraźnie zauważalna. Enslaved ma ustrzec się tego błędu. Już po screenach widać, że jest ładniej niż w HS, a będzie jeszcze lepiej, między innymi dzięki zabiegom grafików, którzy zamierzają wykorzystać sztuczki stosowane w filmach. W zależności od przedstawianych wydarzeń, na obraz zostaną nałożone filtry i zmieni się nasycenie kolorów, co pozwoli lepiej budować atmosferę i wpływać na nastrój gracza.

Poprawie ulegnie animacja postaci. Monkey będzie poruszać się o wiele bardziej naturalnie niż Nariko, oby równie wspaniale, co Nathan Drake. W sesji motion-capture wziął udział Andy „król Bohan" Serkis, który tym razem odpowiada za casting aktorów, reżyseruje scenki i współtworzy scenariusz wraz z Alexem Garlandem, autorem skryptu do filmu „Plaża".

Osią gry będzie relacja pomiędzy bohaterami. Gracze będą sterować wyłącznie Monkeyem, a konsola pokieruje ruchami Trip. W czym tkwi haczyk? Otóż dziewczyna chce wrócić do domu, ale sama nie przeżyje podróży na zachód. Problem w tym, że bohater to samolub i nie obchodzą go problemy innych, więc na pewno nie pomógłby jej, gdyby go poprosiła. Dlatego, gdy statek rozbije się na Grand Central Station, Trip wykorzysta jedyną szansę i założy nieprzytomnemu Monkeyowi na głowę Obrożę Niewolników. Dzięki temu urządzeniu będzie mogła porazić go prądem, ale to jeszcze nie jest wcale taka najgorszą wiadomość dla bohatera. Jest nią bowiem to, że jeśli Trip umrze, obroża zaciśnie się i zmiażdży mu głowę, dlatego musi zrobić wszystko, by bezpiecznie doprowadzić dziewczynę do wioski. Monkey nie ma wyboru, musi jej pomóc, ale jest tak wściekły, że obiecuje ją zabić, gdy tylko dotrą do celu.

Takiego duetu jeszcze w grach nie było. Postacie współpracują, bo muszą, ale gotowe są w każdej chwili się pozabijać. Dojdzie między nimi do wielu konfliktów, Trip jako bardzo humanitarna i wielokrotnie „poprosi" Monkeya, by ocalił życie napotkanych osób. Mniejsza o to, że w ten sposób wpakuje jego i samą siebie w ogromne tarapaty.

□ Raczej nie będzie koopa. Trip nie walczy i nie wspina się, jest raczej kulą u nogi. Poza tym istnieje ryzyko, że gracz sterujący tą postacią złośliwie raziłby partnera prądem.

JAK SHEVA I CHRIS

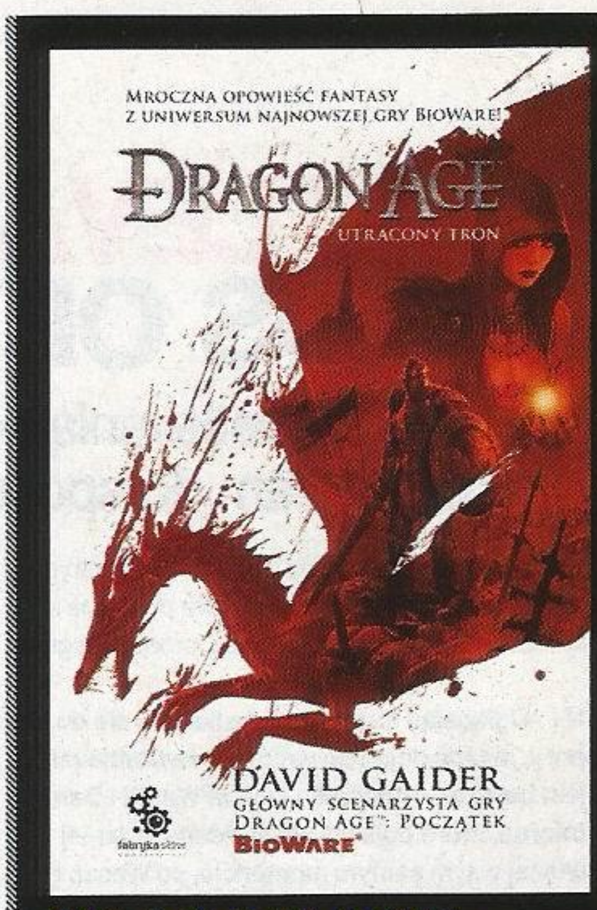
Bohaterowie będą ze sobą współpracować. Trip przeciśnie się przez wąskie przejścia i zajmie się hackowaniem komputerów otwierając drzwi, wyłączając pułapki, pomagając rozwiązać zagadki. Gracze wydadzą dziewczynie proste polecenia, jak skrycie się, pozostanie w miejscu, czy wejście w interakcję ze wskazanym przedmiotem. Czasami trzeba będzie ją gdzieś przerzucić, jak Chris robił z Shevą w Resident Evil 5 (Assist Jump). Monkey wykorzysta te momenty, żeby się zemścić, bardzo brutalnie miotnie dziewczyną, żeby się jak najbardziej poobijała. Z czasem jednak ich relacja zacznie się zmieniać, wygląda na to, że nawet się polubią. Wtedy animacja rzutu zmieni się, bohater stanie się delikatniejszy. Autorzy chcą, by w ruchach postaci były widoczne ich emocje, co nada im jeszcze bardziej naturalnego wyglądu.

Dziewczyna będzie zbyt słaba, by walczyć. Nawet potężny Monkey, uzbrojony tylko w kij, będzie miał problem z pokonaniem uzbrojonych robotów. Zapomnijcie o potężnych combosach, zwycięstwo zapewni używanie wyrafinowanych technik: kontr, uników, bloków i obaleń. Słabe punkty przeciwników wskaże mechaniczna ważka, gadżet używany przez Trip do rozpoznania terenu po przejściu do nowej miejscówki. Dzięki tym informacjom bohater będzie wiedział, że łatwo da się wyrwać robotom ręce będące jednocześnie potężnymi działami, a następnie wykorzystać je w starciu z następnymi maszynami. Niestety, zdobytych broni raczej nie da się zabrać ze sobą, Monkey będzie musiał mieć wolne ręce, by móc się wspinać, a na plecach niczego nie zawiesi, żeby w razie potrzeby mógł nieść Trip na barana. Wtedy bohaterów osłoni regenerująca się tarcza. Zdrowie natomiast nie będzie się odnawiać, dziewczyna uleczy bohatera korzystając z apteczki.

Największym zmartwieniem graczy będzie bezpieczeństwo Trip. Jeśli wpadnie ona w pułapkę, w odruchu desperacji ogłuszy maszyny falą energetyczną. Kamera pokaże tę akcję w zwolnionym tempie. To sygnał, by rzucić wszystko i pędzić do rudej, by jej pomóc. Na papierze brzmi nieźle, ale każdy, kto grał w RE5 pamięta, jak upierdliwa potrafiła być Sheva. Trip nie może być tak głupia, zwłaszcza jako bezbronna istota. Autorzy obiecują, że jeśli ona zginie, gracz będzie wiedział, że to on zawalił i wina leży po jego stronie, a nie wadliwej SI. Uwierzymy, jak zobaczymy. Enslaved to ambitny eksperyment i istnieje duże ryzyko niepowodzenia. Ale jeśli się uda... To może być mała rewolucja. **//Mielu**

TAKIEGO DUETU JESZCZE W GRACH NIE BYŁO. POSTACIE WSPÓŁPRACUJĄ, BO MUSZĄ, ALE GOTOWE SĄ W KAŻDEJ CHWILI SIĘ POZABIJAĆ

□ Autorzy obiecują dłuższą przygodę niż w Heavenly Sword, które dało się skończyć w sześć godzin. Bohaterowie wyruszą z Nowego Jorku na zachód. To ma być „podróż do Waszej wyobraźni".



DRAGON AGE: UTRACONY TRON

Jeśli ktoś miał jeszcze wątpliwości, że EA i BioWare zamierzają naprawdę ostro promować swój nowy tytuł nie tylko na Zachodzie, to może rozwieje je fakt, że pierwsza z serii rozgrywających się w świecie gry powieści trafiła właśnie do naszej nadwiślańskiej krainy. Na wstępie warto nadmienić, że nie jest to typowa sytuacja z najętym wyrobnikiem piszącym na chybcika książkę pod dyktando korporacji – autorem „Dragon Age: Utracony Tron" jest bowiem niejaki David Gaider, główny scenarzysta Dragon Age, który w dorobku ma takie produkcje, jak Baldur's Gate 2, KotOR czy Neverwinter Nights. Utracony Tron to prequel wydarzeń rozgrywających się w grze, jako taki stanowi więc niezłą „lekturę wstępną" przed zabraniem się za danie główne, swego rodzaju wprowadzenie do realiów krainy Ferelden. W każdym razie, rzecz można czytać bez strachu o zaspoilowanie sobie fabuły gry.

Za wydanie „Dragon Age: Utracony Tron" w Polsce wzięło się prężnie działające na poletku fantastyki wydawnictwo Fabryka Słów, i da się to poznać już po pierwszym kontakcie z książką – od bajeranckiej, i całkiem estetycznej zarazem, okładki (choć trochę szkoda, że to po prostu przemodelowana okładka gry – można by mieć nadzieję na oryginalną grafikę), przez ogólnie bardzo solidny poziom wydania. Tłumaczenie nie budzi większych zastrzeżeń – może tylko niektóre nazwy przełożono nieco niefortunnie. Dla jasności, jestem ostatnią osobą, która postulowałaby spolszczanie nazw własnych, ale „Orlezjanie" brzmiałoby chyba trochę bardziej naturalnie, niż „Orlesianie". Treściowo zaś, to po prostu przyjemne i rzetelnie napisane czytadło. Akcja jest wartka, postacie nieźle nakreślone, potyczki, intrygi, miłość... Ot, przyjemna i niezobowiązująca lektura do pociągu, czy na (nomen omen) „tron". Dodatkową zaletą dla graczy zainteresowanych Dragon Age: Początek jest możliwość spojrzenia z nieco innego punktu widzenia na ważnych bohaterów, jak choćby Loghaina. Podsumowując – w kategorii niezobowiązującego fantasy „Dragon Age: Utracony Tron" plasuje się powyżej średniej, natomiast wśród tłuczonych masowo nowelizacji gier to już bez mała perełka. **//DrMax**

MINIKONKURS!

Dzięki uprzejmości wydawcy książki mamy dla Was pięć egzemplarzy powieści. Aby wziąć udział w konkursie, wystarczy wysłać pod adresem: konkurs@neo-plus.pl odpowiedź na pytanie:

W JAKĄ POSTAĆ Z DRAGON AGE: POCZĄTEK WCIELIŁA SIĘ WYSTĘPUJĄCA NA NASZEJ OKŁADCE DOROTA GARDIAS-SKÓRA?

Na odpowiedzi czekamy do 15 listopada.

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

Nad nową Castlevanią pracuje hiszpańska ekipa Mercury Steam do spółki z Hideo Kojimą

Próba restartu serii zapowiada się intrygująco, więc mamy mnóstwo pytań, na które odpowiade Dave Cox, producent gry.

N+: Oglądając trailery, które ukazały się do tej pory, można dojść do wniosku, że Castlevania jest bardzo podobna do God of War III i Dante's Inferno, które pojawią się w sklepach mniej więcej w tym samym momencie, co Wasza gra. Co odróżnia LoS od tych gier? Daczego gracze powinni odłożyć kasę na przygody Gabriela?

Dave Cox: Porównania są nieuniknione, ale Castlevania, jeśli spojrzeć na jej całkowitą zawartość, to całkiem inna pozycja niż wspomniane gry. Castlevania: Lords of Shadows zawiera o wiele więcej elementów platformowych i zagadek, a walka została podrasowana i dołożyliśmy wszelkich starań, by mogła stanąć w szranki z tymi tytułami. Jednak to gra o wolniejszym rytmie niż taki God of War; Jasne, mamy oczywiście intensywną walkę i spektakularne akcje, ale tak, jak w oryginalnych grach na NES i SNES, będą przeplatane spokojniejszymi momentami platformowymi, eksploracją i zagadkami. To bardzo klimatyczna gra i aby gracze to odczuli, przed burzami potrzebne są momenty spokojniejsze.

N+: Castlevania: Lord of Shadow to pierwsza gra z serii, która opracowywana jest w Europie. Dlaczego Konami zrezygnowało z japońskich ekip i rolę developera powierzyło hiszpańskiej ekipie Mercury Steam?

DC: Wydaje mi się, że miało to związek z zaproponowanym przez nas pomysłem, by serię zrestartować, zamiast kontynuować formę, która pozostawała niezmienna od czasów Symphony of the Night. Seria została zaszufladkowana i docierała do coraz mniejszej grupy fanów, pozostając poza mainstreamem. Castlevania była jedną z największych marek Konami w czasach 8- i 16-bitowców i pragnęliśmy przywrócić jej dawną popularność. Nasze propozycje zmian były radykalne i skierowane raczej do zachodnich gustów i graczy. Szczególnie zależało nam na dotarciu do nowych graczy i powrocie do mainstreamu. Doszliśmy do wniosku, że aby to osiągnąć, musimy oderwać się od japońskiego spojrzenia na grę. Chcieliśmy jednocześnie okazać szacunek fanom i przekonać zarząd, że oddajemy należny hołd dotychczasowym dokonaniom serii.

N+: Jak bardzo zaangażowany w projekt jest Hideo Kojima i jak opisałbyś współpracę z nim? Dlaczego Konami zleciło mu zwierzchnictwo nad Castlevania: LoS – czy powodem może być fakt, że poprzednie gry Mercury Steam nie spełniły oczekiwań graczy?

DC: Hideo Kojima nadzoruje cały projekt, ale robi to jako wsparcie dla mnie i zespołu. Kojima-san ma wiele, wiele lat doświadczenia i uprzejmie oferuje nam tę wiedzę jako wsparcie. Nie jest wprawdzie zaangażowany w codzienną pracę, ale bacznie ją obserwuje i pomaga, kiedy to konieczne. Daje nam wiele wolności, ale zawsze jest na miejscu, kiedy go potrzebujemy. Znam Kojimęsana od dwunastu lat, to człowiek, którego darzę wielkim szacunkiem. Bycie pod opieką takiego mentora to życiowa szansa.

Poprzednie gry Mercury Steam były pisane dla innego wydawcy. Jeżeli gra nie spełnia oczekiwań, nie zawsze jest to wina zespołu developerskiego. Czasami zależy to od innych czynników, które wpływają na efekt końcowy. Kojima-san uważa Mercury Steam za bardzo utalentowane studio i – tak jak ja – czuje, że nie mieli oni jeszcze szansy zabłysnąć i pokazać swój talent. Mam nadzieję, że ta gra pokaże, że mogą znaleźć się w czołówce europejskich developerów. Myślę, że wielu ludzi będzie zaskoczonych.

N+: Tworzenie trójwymiarowej Castlevanii wydaje się być nie lada wyzwaniem, biorąc pod uwagę to, że zarówno gracze, jak i recenzenci nie byli szczególnie zachwyceni poprzednimi grami 3D z serii. Jaki wpływ na produkcję gry ma taka presja?

DC: Po prostu od samego początku byliśmy pewni, że jesteśmy w stanie dostarczyć wysokiej jakości trójwymiarową Castlevanię. Postanowiliśmy, że oprzemy swoją grę na oryginalnej, 8-bitowej Castlevanii IV i jej 16-bitowym remake'u. Pomyśleliśmy, że powrót do korzeni i budowanie na oryginalnym formacie jest lepszym pomysłem niż kontynuowanie tego, czym Castlevania jest teraz.

Często, gdy spojrzysz na coś, co zostało sprowadzone do podstawowej formy, jesteś w stanie zbudować coś solidnego na takich fundamentach. Oczywiście to spore wyzwanie i wiemy, że nie wszystkim spodoba się to, co robimy, ale myślę, że gracze, którzy lubią gry akcji i pragną nieco więcej głębi, zdecydowanie powinni mieć Castlevania: Lord of Shadows na uwadze.

N+: Dzięki Mercury Steam gra zyskała zupełnie nowy wygląd. Ostatnie trójwymiarowe gry z serii przedstawione były w stylu, nazwijmy to, realistycznego anime. Lords of Shadows wygląda o wiele bardziej europejsko i przypomina obrazy malowane farbami olejnymi. Czy taki właśnie styl został wybrany po to, by wesprzeć wrażenie restartu serii?

DC: Tak. Chcieliśmy zaprezentować Castlevanię w jej oryginalnych szatach z czasów 8- i 16-bitów i odejść od stylowego, pięknego gotyku, który w ostatniej dekadzie stał się wizytówką serii.

Jedna rzecz była klarowna od samego początku – to, że nie chcieliśmy, aby Gabriel był płaskim bohaterem. Nie uczyniliśmy go więc napakowanym mięśniami neandartalem, lecz staraliśmy się ukazać go jako normalnego człowieka z osobowością. Gra ma smutny, melancholijny klimat, który przenika wszystkie poczynania gracza. Dlatego wykreowanie wiarygodnego głównego bohatera było dla nas takie ważne przy pracach nad tą grą.

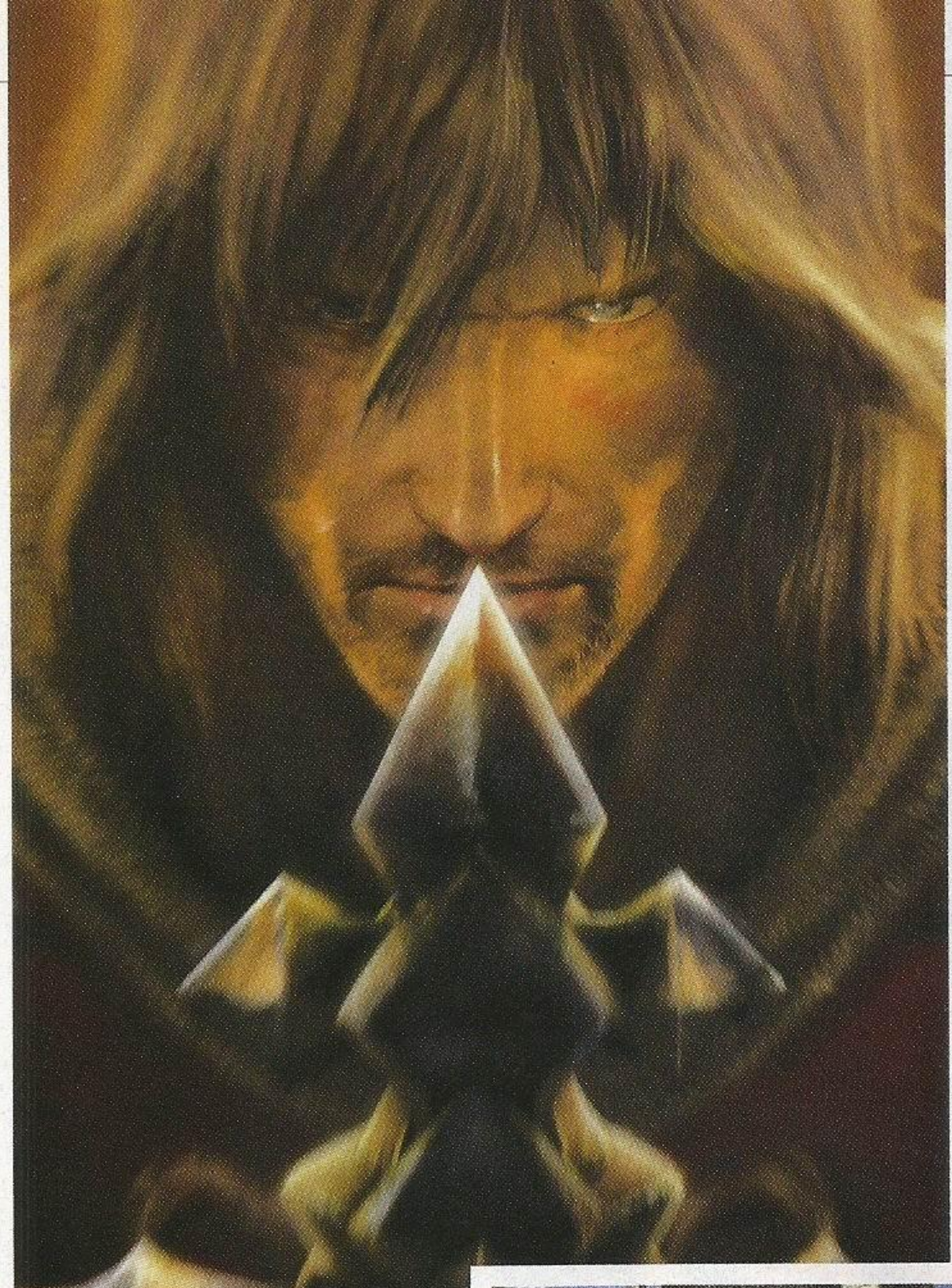
Jeśli idzie o design świata, umiejscowiliśmy grę w XI wieku, chcąc nadać jej klimatu oryginalnych Castlevanii, pełnego starych zamków, katedr i tak dalej. Także zamiast pięknej, gotyckiej architektury późnego średniowiecza, postawiliśmy na bardziej surowe przedstawienie świata – bliższe klasycznym tytułom tej serii.

N+: Jak bardzo zmienił się charakter rozgrywki w porównaniu z poprzednimi Castlevaniami? Czy możemy się spodziewać równie wiele akcji, co w God of War? A jak jest z elementami RPG i zagadkami?

DC: Gra w jednej trzeciej to walka, w jednej trzeciej platformówka i w jednej trzeciej zagadki, a to wszystko przyprawione scenkami przerywnikowymi popychającymi historię naprzód. Celowo ograniczyliśmy każdy z tych elementów tak, aby trwał maksymalnie pięć minut – dzięki temu mamy pewność, że gracz ciągle będzie robił coś innego. Gra ma spore rozmiary, więc sceneria również będzie się często zmieniać.

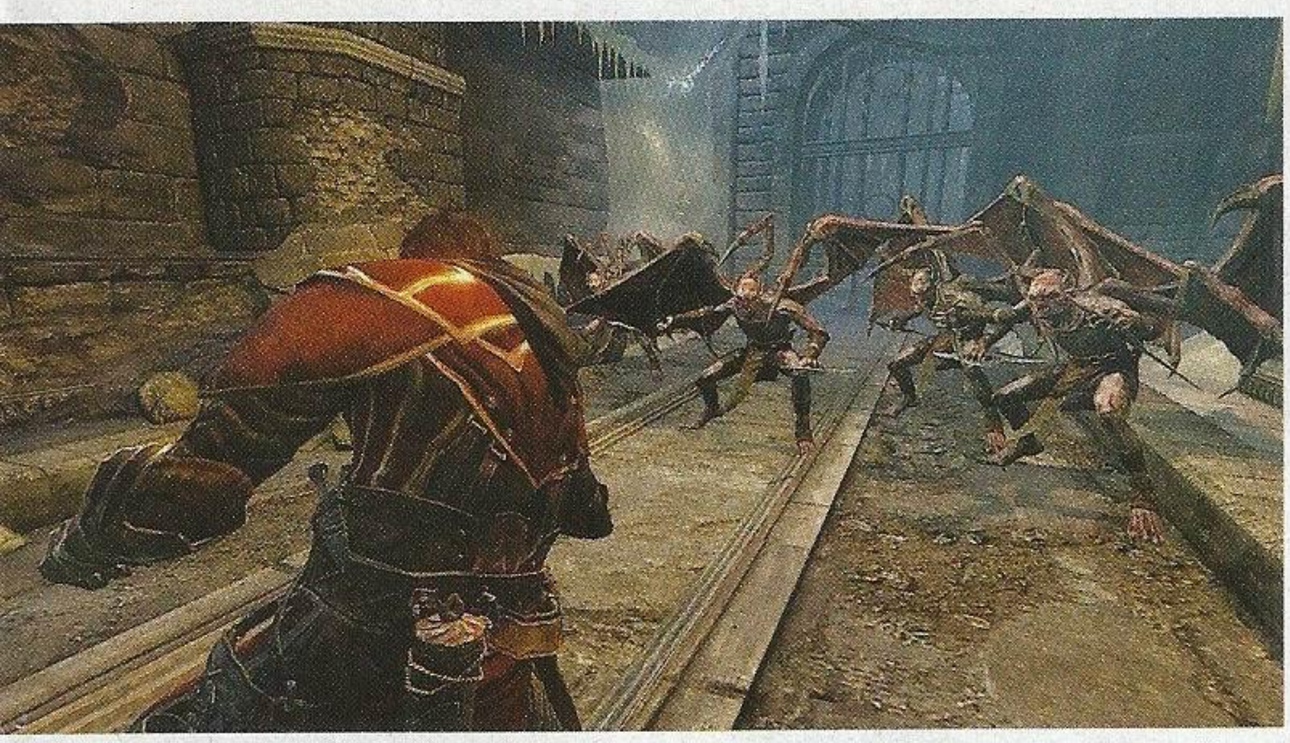
Walka jest bardzo intensywna i wymaga ostrożnego planowania, bowiem przeciwnicy są bardzo inteligentni. W walce nie będzie miejsca

„HIDEO KOJIMA NADZORUJE CAŁY PROJEKT, ALE ROBI TO JAKO WSPARCIE DLA ZESPOŁU. KOJIMA-SAN MA WIELE LAT DOŚWIADCZENIA I OFERUJE NAM TĘ WIEDZĘ" – DAVE COX



INFO
DEVELOPER: MERCURY STEAM
WYDAWCA: KONAMI
TERMIN: 2010
KONSOLA: XBOX 360, PS3

□ **Dave Cox wygadał się też nieco na temat fabuły. Wystąpi co prawda gość nazwiskiem Belmont, ale opowieść nie będzie umiejscowiona w linii czasowej poprzedniczek. Według Coxa tamtego tasiemca i tak nikt nie ogarniał, więc uniwersum też zrestartowano.**



Dave Cox wyraża się o współpracy z Hideo Kojimą bardzo ostrożnie i z kurtuazyjną poprawnością polityczną. Nie zawsze jednak tak lawiruje – swego czasu przyznał, że gdy Kojima odwiedza siedzibę developera, wszyscy tam „robią pod siebie". W sumie to dobry omen, bo widać, że wielki Japończyk rzeczywiście nadzoruje produkcję, a nie tylko sygnuje ją nazwiskiem.

na mashowanie przycisków. Podczas gry można zdobywać nowe umiejętności, jak również korzystać z dodatkowych broni i magii.

Zagadki są raczej fizyczne, czyli przełóż dźwignię, stań na płytce i tak dalej, ale mamy też kilka takich, które rzucają wyzwanie inteligencji. Od strony platformowej gra jest bardzo podobna do Super Castlevanii IV, można również używać krzyża-bicza bojowego do wspinaczki, huśtania się nad przeszkodami, a nawet do chwytania przeciwników!

Wprawdzie Castlevania jest liniowa, przemierza się poziom za poziomem, ale będzie możliwość powrotu do poprzednich etapów i zgarnięcia przegapionych przedmiotów. To jednak przede wszystkim gra akcji, dlatego elementy RPG będą bardzo lekkie... Zbieranie przedmiotów, w jakimś stopniu zarządzanie ekwipunkiem, ale nie wygląda to tak, jak w ostatnich Castlevaniach. Nie chcemy zbytnio odciągać graczy od akcji.

N+: O ile się orientujemy, Gabriel ma mieć bronie dodatkowe, jak woda święcona czy sztylety. To bardzo przypomina pierwszą Castlevanię na NESa, z roku 1986. Czy dodanie tych rzeczy było działaniem celowym, by nawiązać w jakiś sposób do pierwszej części serii?

DC: Tak. Jak już mówiłem, wróciliśmy do samych korzeni, kiedy opracowywaliśmy tę grę. Gabriel rzeczywiście ma bronie dodatkowe i będzie używał ich głównie w walce, choć nie tylko. Sztylety i woda święcona to tylko dwie spośród tych broni.

Każda z nich ma swoje mocne i słabe strony, na przykład wampiry są bardzo czułe na wodę święconą, wilkołaki zaś są wrażliwe na sztylety. Odkrycie najlepszych strategii w walce nadaje tej grze głębi, która, mamy nadzieję, rozbudzi emocje fanów gier akcji.

„JESTEM ZDANIA, ŻE BOHATEROWIE GIER MUSZĄ WRESZCIE EWOLUOWAĆ I ODDALIĆ SIĘ OD ARCHETYPU TĘPEGO MIĘŚNIAKA, KTÓRY PRZEWAŻA W DZISIEJSZYCH GRACH" – DAVE COX

N+: Czy możemy spodziewać się innych dobrze rozpoznawalnych elementów serii, takich jak typowych dla niej potworów czy zwyczajnego bicza, oprócz bojowego krzyża?

DC: Wielu przeciwników z klasycznych Castlevanii pojawi się w grze, jedni będą bardziej rozpoznawalni, inni mniej – zmieniliśmy bowiem ich design tak, by pasowali do naszej koncepcji świata gry. Nowi gracze nie będą się orientować, że ten czy tamten przeciwnik pochodzi z poprzednich gier, ale nam nadzieję, że będą po prostu zachwyceni wrogami, których dla nich przygotowaliśmy. Fani również będą zadowoleni, ponieważ rozpoznają wielu starych znajomych.

Oryginalny bicz z klasycznych Castlevanii był skórzany, później można było go ulepszyć do takiego wykonanego z łańcucha, z końcówką zwaną morgenszternem. Postanowiliśmy, że po prostu damy graczowi ten ulepszony już na samym początku. Głównie dlatego, że to właśnie z takiej broni Simon Belmont korzystał najczęściej w oryginalnych grach. Tylko w ostatnich odsłonach bicz był skórzany i takim pozostawał. Spodobała mi się idea łańcuchowego bicza, ponieważ Gabriel będzie wykorzystywał go do wielu różnych rzeczy, nie tylko do zabijania potworów.

Krzyż bojowy ma również swoją historię, ale to na razie tajemnica! Więcej szczegółów na temat tej broni ujawnimy, kiedy będziemy bliżej premiery.

N+: Jak myślisz, jak ważny dla sukcesu gry jest popularny bohater? Jak zakładam – i jak wskazują ostatnie trailery – Gabriel jest członkiem klanu Belmontów. Czy zawarliście w grze rodzinę Belmontów po to, by usatysfakcjonować wszystkich fanów, którzy mogliby poczuć się urażeni porzuceniem kanonu?

DC: Wielu bohaterów gier video wydaje mi się postaciami płaskimi i, szczerze mówiąc, śmiechu wartymi. Osobiście jestem zdania, że bohaterowie gier muszą wreszcie ewoluować i oddalić się od archetypu tępego mięśniaka, który przeważa w dzisiejszych grach. Od samego początku pragnęliśmy, by Gabriel był złożoną postacią – natrafiliśmy jednak na mały kłopot, bowiem w klasycznych Castlevaniach Simon często był przedstawiany jako jednowymiarowy bohater. Wzięliśmy więc kilka elementów z Simona i połączyliśmy je z wizerunkiem nowoczesnych bohaterów znanych z kina i ukształtowaliśmy naszego bohatera w wiarygodną postać.

Mocno wierzę w to, że postaci są bardzo ważne dla gier video, zwłaszcza jeżeli chce się opowiedzieć jakąś treściwą historię. Nasza opowieść jest smutna i wypełniona głębokim, melancholijnym klimatem. Ukochana żona Gabriela jest martwa. Bohater widzi ją, może z nią rozmawiać, lecz nie może jej dotknąć. Jeśli Gabriel biegałby i mówił rzeczy w stylu „Skopię ci tyłek!" gracz nie poczułby tej więzi emocjonalnej. Tak więc jako postać jest on o wiele bardziej złożony i wiarygodny. Robert Carlyle odwalił kawał dobrej roboty!

Od samego początku wiedzieliśmy, że chcemy być wierni mitologii Castlevanii. Jestem zdania, że nie można mówić o Castlevanii bez Belmontów.

N+: Ostatniemu trailerowi towarzyszy przejmująca muzyka i jest sposobność, by usłyszeć kapitalne głosy Patricka Stewarta, Roberta Carlyle'a, Natashy McElhone i Jasona Isaacsa (który, jak przypuszczamy, odgrywa Draculę). Ogólny klimat gry można określić jako mocno filmowy. Czy twoim zdaniem dzisiejsze gry muszą być takie „filmowe", by odnieść sukces?

DC: Nie, nie muszą. Myślę, że gry mogą oferować kameralne, osobiste przeżycia lub mogą być duże, wielkie i epickie. Oba podejścia mogą zadziałać. Chcieliśmy opowiedzieć epicką historię z małą nutką tragizmu i czułem, że Castlevania ze swoim bogatym dorobkiem zasługuje na epicką, pełną rozmachu formę. Jednak jestem zdania, że gry mogą mieć dowolne kształty i rozmiary i, tak jak jest to z filmami, branża może wyprodukować gry mniejsze, które mogą być równie dramatyczne.

Ta gra jest bardzo filmowa i tak, ma rozmach. Epika to jest to! Ale mamy też bardziej kameralne i osobiste momenty, szczególnie pomiędzy Gabrielem i Marie, które są głęboko poruszające. Lubię gry, które wpływają na mnie emocjonalnie. Chciałbym, aby takich gier było więcej i to było jednym z naszych celów. Potrzebowaliśmy do tego przekonujących aktorów, dlatego zwróciliśmy się do artystów o tak wielkim kalibrze.

N+: Dziękujemy za rozmowę. ■■

© 2009 Electronic Arts Inc. EA i logo EA są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. BioWare, logo BioWare, Dragon Age i logo Dragon Age są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi EA International (Studio and Publishing) Ltd. „PlayStation" i „PS" są zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360 i logo Xbox są znakami towarowymi grupy firm Microsoft i są użyte na licencji Microsoft. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.

POMIĘDZY DOBREM I ZŁEM JEST NADZIEJA.

Zostań Szarym Strażnikiem, jednym z ostatnich członków prastarej gwardii. Nie musisz służyć królom ani klanom, a twoim jedynym władcą jest najpotężniejszy z bogów. Na tobie spoczywa obowiązek przywrócenia nadziei, skrzyknięcia drużyny, zjednoczenia zwaśnionych królestw i pokonania odwiecznego zła. To ścieżka dla najodważniejszych – twoje decyzje muszą być błyskawiczne, krwawe i częstokroć tragiczne w skutkach, ale mogą ocalić ten świat przed całkowitą zagładą.

www.dragonage.pl www.bioworld.ea.pl

18+ www.pegi.info

PC DVD ROM

PC DOWNLOAD

XBOX 360

PlayStation Network

Gra na platformę PS3 w sprzedaży od 20.11.09.

PS3 PlayStation 3

DRAGON AGE
POCZĄTEK

PREMIERA 06.11.09

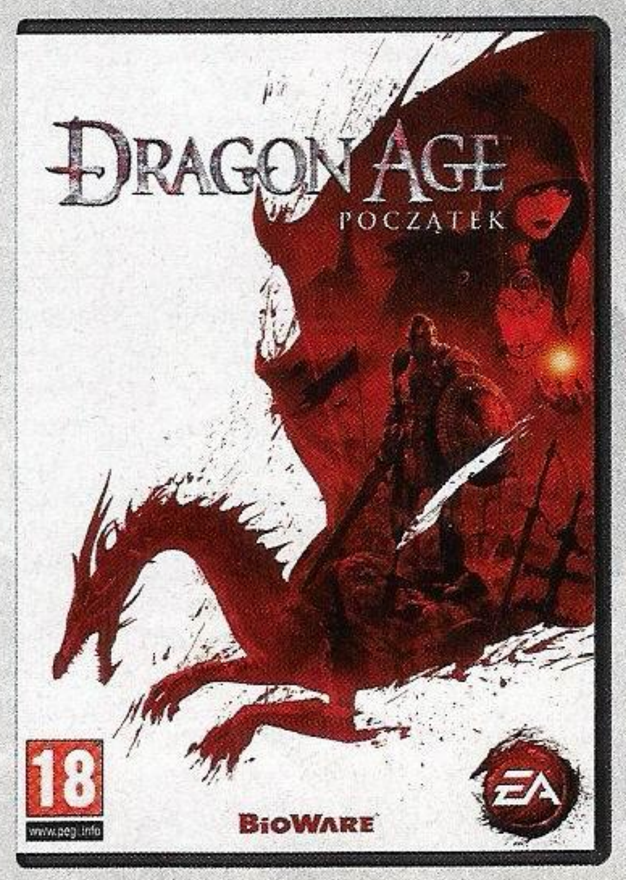
GRA TWÓRCÓW BALDUR'S GATE™

BIOWARE™

POLSKA WERSJA PL DUBBING

NAJWIĘKSZA POLONIZACJA W DZIEJACH POLSKICH GIER. W OBSADZIE M.IN. PIOTR FRONCZEWSKI.

Gra w pełnej, polskiej wersji językowej na PC DVD, PlayStation®3 i Xbox 360™



patroni medialni

SCIENCE FICTION

GameCorner

polygamia.pl

FILMWEB

partner wydania

fabryka słów

INFO
DEVELOPER: REBELLION
WYDAWCA: SEGA
TERMIN: 2010
KONSOLA: X360, PS3

ALIENS VS. PREDATOR

Rebellion dało nam pograć w nowe AvP!

Już osiem lat minęło od czasu, gdy gracze po raz ostatni mogli wcielić się w rolę Obcego, Łowcy i Kosmicznego Marine. To zdecydowanie zbyt długo, ale już w przyszłym roku to się zmieni. AvP wraca, i to w pełnej glorii – zagrałem i już nie mogę się doczekać pełnej wersji.

Trzy przenikające się kampanie singleplayerowe zajmą pewnie coś między 10 a 15 godzinami gry, ale tym, na co naprawdę warto czekać, jest rozgrywka multiplayerowa – zapowiada się absolutnie rewelacyjnie, co miałem okazję sprawdzić w trakcie specjalnego pokazu w Londynie. Prezentacja odbywała się na ośmiu konsolach PS3, na których przez kilka godzin testowaliśmy trzy udostępnione tryby. W pełnej wersji dostępnych będzie ich aż siedem, każdy z zupełnie inną filozofią rozgrywki, poczynając od klasycznego deathmatchu, na alienowej wersji trybu hordy kończąc.

OBCY I ŁOWCY RAZEM

Pomysł na połączenie dwóch żywiołów powstał w latach 80., a zadebiutował w roku 1990 w serii doskonałych komiksów zatytułowanych po prostu Aliens versus Predator. Akcja toczy się na planecie Ryushi, skolonizowanej przez ludzi, która przez przypadek okazuje się być także terenem treningowym dla Łowców. Predatorzy mają własną królową Obcych i zarażają istoty na różnych planetach, by potem polować na wyklute alieny. W całą intrygę wplątuje się jeszcze pewna młoda pani nadzorca, która po dramatycznej walce zostaje w końcu przyjęta do klanu Łowców. Komiks został wydany w Polsce, więc radzę na niego zapolować – jest naprawdę świetny, w odróżnieniu od tych wydawanych później (z których granice absurdu przekroczył Aliens vs. Predator vs. Terminator).

ZNAJOMI NIEZNAJOMI

Pokaz rozpoczął się od deathmatchu. Jeszcze przed rozgrywką developer wytłumaczył system sterowania i walki wręcz, który opiera się o zasadę kamień-nożyce-papier. Lekki cios można zablokować, blok można przerwać uderzeniem mocnym, a to z kolei przerywamy odpowiednio wymierzonym ciosem lekkim. Obcy i Predator mają pełen zestaw ciosów, Marine ma tylko blok i uderzenie lekkie, ale nadrabia uzbrojeniem. Każda z ras ma inną specjalność i każdą gra się inaczej niż pozostałymi. Zupełnie inaczej.

Mieliśmy całkowitą swobodę w wyborze rasy, więc na początek zdecydowałem się na aliena. Jak wiadomo, przedstawiciele tej rasy charakteryzują się szybkością i umiejętnością łażenia po ścianach. Nie mają co prawda żadnej broni dystansowej, ale w zwarciu są absolutnie zabójcze, wykorzystując pazury i ogon (odpowiednio – lekki i mocny cios). Sterowanie jest doskonale wyważone, nie ma denerwującej akceleracji, która w Killzone 2 doprowadzała mnie do białej gorączki, a postać robi to, co chcemy. Co prawda, jeśli ktoś ma problem z błędnikiem i grami, w których góra często zamienia się z dołem, to granie alienem jest gotowym przepisem na pawia, ale mi taka zabawa pasuje idealnie. Zasadzenie się na suficie na przechodzącego w dole Marine'a i przebicie mu klatki piersiowej jednym ciosem ogona, jest ekstatycznym przeżyciem.

Kosmicznego Marine przetestowałem w trybie Infestation. W nim wszyscy gracze zaczynają jako komandosi, ale po kilkunastu sekundach potrzebnych na przygotowanie obrony, jeden z nich zostaje wybrany na xenomorpha.

Może w kosmosie nikt nie usłyszy naszego krzyku, ale za to my niedługo będziemy słyszeć naszych przeciwników krzyczących, jak małe dziewczynki.

Od teraz każdy zabity człowiek zamienia się w obcego, więc trzeba ściśle ze sobą kooperować. My chodziliśmy po niewielkiej świątyni plecy w plecy, albo bunkrowaliśmy się na szczycie grobowca, wykrywając nadciągające alieny słynnymi detektorami ruchu. To narzędzie jest absolutnie niezbędne do przeżycia, bo ludzie nie mają specjalnych trybów wiedzenia, jak Predator, czy zdolności postrzegania feromonów jak robale.

Ostatnim testowanym trybem był Predator Hunt, który, jak nazwa wskazuje, polega na polowaniu na Łowcę. Kto go zabije, ten przejmuje jego rolę. Ta rasa specjalizuje się w walce na każdym dystansie. W zwarciu używa ostrzy zamontowanych na nadgarstkach (wyciągniętych na stałe), a na dystansie korzysta z plasmacastera (naramiennego działka) czy kultowego dysku. Predator mógł także rozrzucać miny zbliżeniowe i choć autorzy nie potwierdzili tego wprost, można się spodziewać zabójczej włóczni-halabardy. Łowca, podobnie jak xenomorph, może dokonywać egzekucji, jeśli uda mu się podejść ofiarę od tyłu. Dodatkowo, po wykonaniu skutecznego ataku ciężkiego, można spróbować zdobyć trofeum, czy to w postaci głowy z kręgosłupem, czy ruchliwego aparatu gębowego aliena. Polowanie na błąkających się marine'ów było fajne w częściach poprzednich i nie inaczej jest teraz – trudno było nie poczuć emocji, gdy ukryty systemem maskującym siedziałem na gałęzi drzewa, czekając aż dwóch graczy rozdzieli się na tyle, by móc ich zdjąć celnym strzałem.

JEŚLI KTOŚ MA PROBLEM Z BŁĘDNIKIEM I GRAMI, W KTÓRYCH GÓRA CZĘSTO ZAMIENIA SIĘ Z DOŁEM, TO GRANIE ALIENEM JEST GOTOWYM PRZEPISEM NA PAWIA, ALE MI TAKA ZABAWA PASUJE IDEALNIE

PIRAMIDA STRACHU

Autorzy ujawnili jeszcze jeden tryb gry – tryb Survivor, który debiutował w pierwszej części AvP dziesięć lat temu (pod nieco inną nazwą). Czterech Marine'ów broni się przed kolejnymi, coraz mocniejszymi falami obcych, podobnie jak w trybie hordy w GoW2, czy imienniku z DLC do Left 4 Dead. Po dziesiątkach godzin spędzonych na zabijaniu zombie, na tryb Survivor w AvP czekam szczególnie niecierpliwie – on sam wystarczyłby jako pełnoprawny multiplayer, a jest przecież tylko jednym z wielu.

Ciekawostką będzie z pewnością mapa nazwana „The Pyramid". Jak w filmie, będzie się ona cały czas przekształcać, co chwila zmieniając układ pomieszczeń, klatek schodowych i galerii. Walka w takich warunkach ma szanse być niezapomnianym przeżyciem.

Pozostałych trybów autorzy nie chcieli ujawniać, ale można spodziewać się jeszcze jakiegoś rodzaju species deathmatch, w którym ilość przedstawicieli danej rasy zostanie jakoś odgórnie ograniczona. Teraz Rebellion pracuje nad odpowiednim zbalansowaniem umiejętności poszczególnych ras, aby dać nam dopracowaną i przemyślaną grę. Pozostaje czekać, jak Predator na swoją ofiarę. //**zooltar**

3

www.pegi.info

PlayStation Network

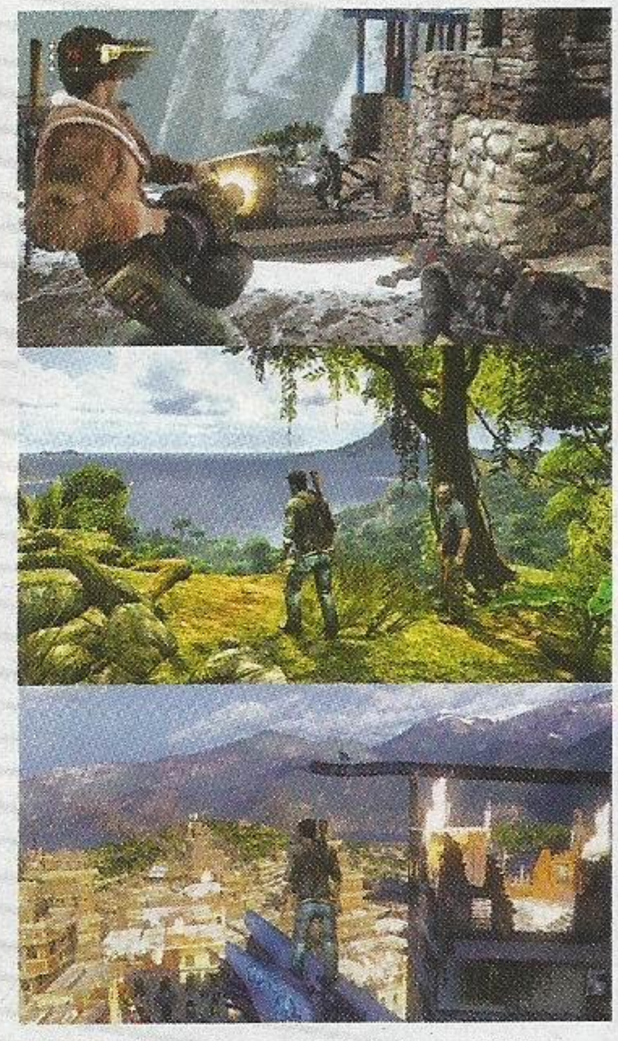
ŁĄCZ SIĘ. ŚCIGAJ SIĘ. BAW SIĘ.

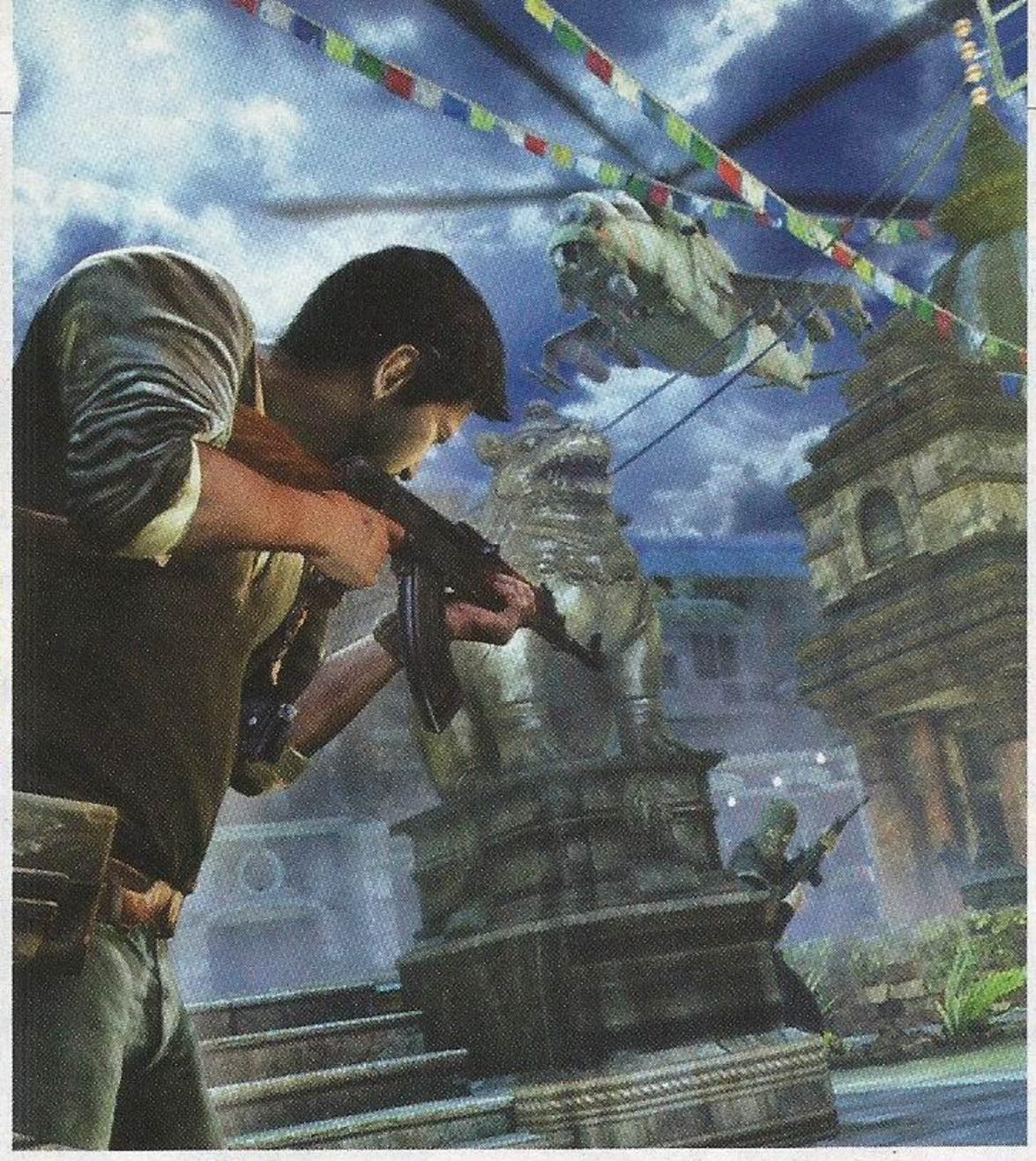
PSPgo. TWÓJ CAŁY ŚWIAT W TWOICH RĘKACH.

PSPgo to Twój świat konsoli w Twojej kieszeni. Jest nie tylko małe i lekkie, ale ma też 16GB wbudowanej pamięci, które umożliwią Ci pobranie naszych przebojowych gier, gdziekolwiek jesteś. Gier takich jak Gran Turismo na PSP - tak ultrarealistycznych, że nietrudno zapomnieć, że to tylko gra. Wyobraź to sobie. Ty, ścigając się wymarzonym autem po najlepszych torach świata, kiedy siedzisz w autobusie w jakimś korku. Kierowcy, uruchomcie swoje silniki.

pspinyourhands.com

PlayStation Portable





□ Uncharted 2 to bez wątpienia jedna z najpiękniejszych, jeśli nie najpiękniejsza gra tej generacji konsol. Naughty Dog twierdzi, że są w stanie wycisnąć z peestrójki jeszcze więcej. Łał.

UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

Developer na spowiedzi: Arne Meyer, community manager

N+: Przed premierą mówiło się, że gra będzie mroczniejsza od pierwszej części, w stylu JAK 2. Jak jest naprawdę?

Arne Meyer: Nathanowi przestało dopisywać szczęście. Konto świeci pustkami, znowu obraca się wśród złodziejaszków, więc nikomu nie może ufać. Pokazujemy go w ciężkich dla niego chwilach, ale nie oznacza to, że chcieliśmy, aby gra stała się mroczna, zbyt poważna. Drake nie stał się mrukiem, fani jego inteligentnego humoru mogą liczyć na jeszcze więcej zabawnych komentarzy bohatera. To miała być niezapomniana przygoda, a nie jakiś film noir, czy coś w tym stylu. Drake to bardzo ludzki bohater zdający sobie sprawę, w jak absurdalnych sytuacjach się znajduje. Żaden z niego macho twardziel.

N+: Z czego jesteście najbardziej dumni?

AM: Z multiplayera. Jest świetny, kod działa wyśmienicie, nie możemy przestać grać. Dla hardcore'owców przygotowaliśmy absurdalnie trudnego koopa, na brak wyzwania nie będą narzekać. Mamy sporo dobrych pomysłów na multi. Dowodem na to jest nasza wersja trybu Horde, w której gracze muszą odpierać kolejne fale przeciwników jednocześnie szukając skarbu lub niosąc go do bazy.

N+: Czego nauczyliście się podczas tworzenia multiplayera?

AM: Cały kod pisaliśmy od początku, zatrudniliśmy specjalistów od projektowania trybu wieloosobowego. To oni zwrócili uwagę na to, że grając w multi cały czas powtarzasz pewne czynności, więc szybko zauważasz, co jest rajcowne, a co nudne. Z tą wiedzą mogliśmy poprawić pewne elementy singleplayera, na przykład usprawnić walkę wręcz. Bardzo pomogły nam też reakcje graczy testujących sieciowe bety, dzięki temu zmieniliśmy między innymi balans broni.

N+: Dlaczego w grze jest tak mało zagadek?

AM: Chcieliśmy uniknąć podziału na strzelanie, wspinaczkę i rozwiązywanie zagadek. Dlatego tych ostatnich jest niewiele, a jeśli już jakaś się trafia, jak na przykład ta w świątyni w Nepalu, żeby ją rozwiązać musisz się wspinać, a za moment walczysz z żołnierzami Lazarevica, którzy przybiegli

tam po Twoich śladach. Zamiast typowych zagadek mamy „radzenie sobie z różnymi problemami". Gracze ocenią, czy to dobry pomysł.

N+: Planujecie trzecią część? A może chcecie spróbować czegoś nowego?

AM: Wszystko zależy od popularności serii, jeśli zobaczymy, że jest na nią popyt, z radością wrócimy do prac nad przygodami Drake'a. Czy chcemy próbować czegoś nowego? Oczywiście, ale nie wiem, czy jesteśmy w stanie teraz przeskoczyć do innego projektu. W tej chwili w naszym studio pracuje około 110 osób. Pierwszą część Uncharted zrobiło około 70, więc jak widać rozrastamy się, ale to wciąż za mało, żebyśmy mogli sobie pozwolić na stworzenie większej liczby gier, czy to na PS3, czy na przykład na PSP. Nie o to chodzi, że nie umiemy, czy nie chcemy. Po prostu, doba nie jest z gumy, wszystkich planów nie da się niestety zrealizować. Ale zobaczymy, co przyniesie przyszłość.

N+: Może doczekamy się jakiejś gry wykorzystującej „różdżkę" Sony?

AM: Motion controller testowali jak na razie tylko szefowie studia, reszta ekipy nie miała takiej możliwości. Jest to z pewnością interesujące urządzenie, ale chcemy skupić się na tym, co robimy dobrze, czyli na opowiadaniu historii. Jeśli będzie sens wykorzystać tę technologię w naszych grach, chętnie to zrobimy.

N+: Tworząc Uncharted 2 bardzo wysoko zawiesiliście poprzeczkę konkurencji, ale również sobie samym. Jesteście w stanie zrobić jeszcze lepszą grą?

AM: Gdybyśmy myśleli, że osiągnęliśmy już szczyt i niczego lepszego nie zrobimy, wypisalibyśmy się z tego biznesu. Oczywiście masz rację, przeskoczenie tego, czego dokonaliśmy nie będzie łatwe, ale my lubimy wyzwania, a poza tym mamy sporo pomysłów. Dużo nowych rzeczy odkryliśmy podczas tworzenia Uncharted 2, ale nie wszystkie z tych tematów mogliśmy zgłębić, dlatego mamy nadzieję zrobić to przy kolejnym projekcie, czy to będzie Uncharted 3, czy jakakolwiek inna gra. Bo nikt nie powiedział, że kolejną naszą grą będzie U3.

Nasza ekipa jest tak zmobilizowana do pracy, że gdy wróciliśmy z wakacji, jakie zrobiliśmy sobie po zrobieniu Drake's Fortune, i szefowie powiedzieli: „macie trochę czasu dla siebie, zajmijcie się dowolnymi projektami" wszyscy od razu zabrali się za nanoszenie poprawek do gry i zastanawiali się, co można byłoby zmienić. Tak bardzo jesteśmy zmotywowani do pracy. Poza tym współpracujemy blisko z Sony, mamy dostęp do najnowszych technologii i wcześniej od innych możemy je testować, co również bardzo nam pomaga.

N+: Podobno wykorzystaliście sto procent mocy PS3.

AM: Większość na pewno, ale wciąż jest sporo miejsca na doszlifowanie silnika, osiągnięcie jeszcze lepszej jakości poprzez optymalizację kodu. Już teraz nasi programiści przyglądają się, co można usprawnić. Mają na to czas, bo kod jest tak napisany, że jeśli zechcemy wprowadzić jakieś zmiany na przykład w multiplayerze, czy wydać DLC, nie potrzebujemy ich angażować. Więc część ekipy zajmuje się DLC, a reszta próbuje wycisnąć z PS3 ostatnie soki.

N+: Jak rozumiem, DLC dotyczy tylko multiplayera.

AM: Na razie tak i nie jestem pewien, czy to się zmieni w przyszłości. To raczej niemożliwe, żebyśmy jakoś wydłużyli kampanię, to zamknięta historia. Natomiast jeszcze dyskutujemy, czy DLC powinno być płatne, czy nie. Przykro mi, ale nie zależy to tylko i wyłącznie od nas.

N+: Dziękujemy za rozmowę. ■■

SCEP WALCZY

Sony Computer Entertainment Polska przeprowadziło w październiku prawdziwą ofensywę, przygotowując aż trzy konferencje prasowe. Na pierwszej, zatytułowanej Lokalizacje 2.0, poznaliśmy plany firmy dotyczące polskich wersji językowych gier Sony. Ostatnią grą, która nie doczeka się lokalizacji, jest Ratchet & Clank: A Crack in Time (choć jest cień szansy, że w przyszłości doczekamy się łatki, ale to niepotwierdzone informacje). W przyszłym roku we wszystkich grach wydawanych przez SCEP będzie opcja wyboru języka polskiego.

Firma chce, żeby w przypadku gier na PS3 gracze zawsze mogli sami zdecydować, czy wolą wersję z dubbingiem, czy kinową. Lokalizacje są tak ważne, gdyż mogą poprawić wyniki sprzedaży gier. Z badań przeprowadzonych na zlecenie SCEP wynika, że tylko 25% osób z grupy docelowej klientów (16-35 lat, niekoniecznie gracze) deklaruje dobrą znajomość języka angielskiego.

Na konferencji dowiedzieliśmy się również, że w rolę Kratosa w God of War III wcieli się Bogusław Linda, a Cezary Pazura podłoży głos Daxterowi w Jak & Daxter: Zaginiona Granica.

Jednak najjaśniejszym punktem prezentacji było potwierdzenie, że jeszcze w tym roku, prawdopodobnie w listopadzie, ukaże się łatka do PS3 (nie dotyczy PSP) dodająca język polski do XMB, czyli menu głównego konsoli.

SCE Polska przygotowało jeszcze dwie konferencje z twórcami gier. Na początku października do Warszawy przyjechali przedstawiciele Naughty Dog. Gracze mogli spotkać się z nimi w CH Arkadia i przedpremierowo pograć w Uncharted 2. Za to pod koniec miesiąca Sony zaprosiło do stolicy do Galerii Mokotów autorów trzech gier: InVizimals (PSP), Eye Pet oraz Ratchet & Clank: A Crack in Time. Na konferencję przyszło kilku celebrytów, w tym Jarek Jakimowicz, Robert Leszczyński i Paulina Przybysz, co przyciągnęło fotoreporterów, dzięki czemu o „rodzinnych" grach Sony z pewnością usłyszy mnóstwo casuali.

Polski oddział SCE nie zamierza przestawać na tych konferencjach. Jest duża szansa, że w niedalekiej przyszłości Polskę odwiedzą twórcy Heavy Rain. Czekamy na dalsze ruchy firmy, będziemy Was o nich informować na bieżąco w NEO+ lub na naszej, już niebawem odświeżonej stronie neogo.pl

PONAD 500 TYTUŁÓW NA WSZYSTKIE KONSOLE

KONSOLE GRY AKCESORIA PS2 PS3 PSP X360 NDS WII SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS RATY

HURT
WYSYŁKA 24H
DUŻY
WYBÓR
FILMÓW NA
BLU-RAY

DSi
699,-

PSP GO!
949,-

PS3
XBOX360
PSP
NDS
WII
PS2

GRY
JUŻ
OD
30ZŁ

WII FIT
339,-

PSP 3004
579,-

PS3 250GB
1279,-

WII
949,-

PS3 80GB
1150,-

CZYNNE: PON - PT: 11-19 / SOB: 10-14

MAD GAMES

0 503 624 692 / 022 498 99 93 AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177 / 02-555 WARSZAWA

www.madgames.pl

CHARTSY

TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER NA ŚWIECIE

JAPONIA

1	Pokemon Heart Gold / Soul Silver	NDS	Nintendo
2	Wii Fit Plus	Wii	Nintendo
3	Inazuma Eleven 2 (Blizzard)	NDS	Level 5
4	Tomodachi Collection	NDS	Nintendo
5	Gran Turismo	PSP	Sony
6	Macross Ultimate Frontier	PSP	Namco Bandai
7	Shin Megami Tensei: Strange Journey	NDS	Atlus
8	Wii Sports Resort	Wii	Nintendo
9	Dragon Quest IX: Protectors of Starry Sky	NDS	Square Enix
10	Jikkyou Powerful Pro Baseball Portable 4	PSP	Konami

▶ Pierwsza dziesiątka niezbyt interesująca. Dużo ciekawiej było w drugiej. Na czternastym miejscu uplasowała się Ninja Gaiden: Sigma 2, tuż za nią Uncharted 2, na siedemnastym Call of Duty 4, a na 19 Halo 3: ODST (wow). Największe zaskoczenie: Okami na 23 miejscu!

USA

1	Halo 3: ODST	X360	Microsoft
2	Wii Sports	Wii	Nintendo
3	Wii Sports Resort	Wii	Nintendo
4	Kingdom Hearts 358/2 Days	NDS	Square Enix
5	Uncharted 2: Among Thieves	PS3	Sony
6	Wii Fit Plus	Wii	Nintendo
7	Madden NFL 10	Multi	EA
8	NBA 2K10	Multi	2K Sports
9	Marvel: Ultimate Alliance 2	Multi	Activision
10	Guitar Hero 5	Multi	Activision

▶ Z Master Chiefem czy bez, Halo dominuje w Stanach. Microsoft skutecznie namieszał w głowach Amerykanom, właściwie nie wiadomo dlaczego gry z tej serii sprzedają się aż tak dobrze. Są świetne, ale bez przesady. Zaskakująco wysoko Kingdom Hearts na DSa.

UK

1	FIFA 10	Multi	EA
2	Halo 3: ODST	X360	Microsoft
3	Uncharted 2: Among Thieves	PS3	Sony
4	Mario & Sonic at Olympic Winter Games	DS/Wii	Sega
5	Operation Flashpoint: Dragon Rising	Multi	Codemasters
6	WWE Smackdown vs Raw 2010	Multi	THQ
7	Pro Evolution Soccer 2010	Multi	Konami
8	Forza Motorsport 3	X360	Microsoft
9	Wii Sports Resort	Wii	Nintendo
10	Need For Speed: Shift	Multi	EA

▶ FIFA zmiażdżyła konkurencję, na szczyt brytyjskiej listy przebojów nie wdarł się ani Drake, ani żołnierze ODST. Pro Evo dopiero wystartowało do walki zaliczając bardzo wysoką sprzedaż. Która piłka kopana jest lepsza? Recenzja PES 2010 w tym numerze N+.

POLSKA (Ultima)

1	Uncharted 2: Among Thieves	PS3	Sony
2	Pro Evolution Soccer 2010	Multi	Konami
3	Call of Duty: Modern Warfare 2 (preorder)	Multi	Activision
4	EyePet	PS3	Sony
5	Tekken 6	Multi	Namco Bandai
6	Forza Motorsport 3	X360	Microsoft
7	Borderlands	Multi	Take-Two
8	Left 4 Dead 2 (preorder)	X360	EA
9	Dragon Age: Początek (preorder)	Multi	EA
10	God of War Collection (preorder)	PS3	Sony

▶ EyePet na czwartym? Naprawdę? Czyżby Sony udało się przekonać ludzi, że PS3 to również konsola social-gamingowa? Wysoka cena Wii w Polsce wiele tłumaczy. Pozycja Borderlands zamyka usta każdemu, kto twierdził, że ta gra się nie sprzeda. A jednak.

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

GETAWAY WCIĄŻ ŻYWE

Eight Days i Getaway na PS3 nie zostały skasowane. Te rewelacje zdradził Nicolas Doucet, producent w SCE London Studio. Twierdzi, że te projekty są w ponad połowie gotowe, a prace nad nimi zostały wstrzymane, bo większy priorytet miały SingStary i EyePet, ale wciąż są duże szanse, że jednak się ukażą.

KOLEJNE OPÓŹNIENIE

Jeszcze jedna gra „spadła" na wiosnę przyszłego roku – Sega przesunęła premierę Alpha Protocol. Czyżby Lord Khazadal wytknął grze zbyt dużo błędów w zapowiedzi i „niebiescy" potrzebowali więcej czasu żeby je poprawić?

DOTKNIJ ŚWIADKA

The Witness to nowa gra Jonathana Blowa, twórcy rewelacyjnego Braid. John zdradził, że będzie ona wykorzystywać technologię Natal, ale „we względnie prosty sposób". Skromne informacje, ale przynajmniej wiemy już o jednej grze tworzonej pod Natala.

MODERN WARFARE 2 TPP

Tryb rozgrywki z perspektywy trzeciej osoby, to jedna z nowości w multiplayerze w Call of Duty: Modern Warfare 2. Nazywa się – kto by pomyślał – 3rd Person i jest tylko miłym dodatkiem. Nie podniecajcie się, nie da się przełączać kamery pomiędzy widokiem zza pleców i z oczu, w tym trybie wszyscy gracze mają ustawiony widok TPP.

PRZECIEKI

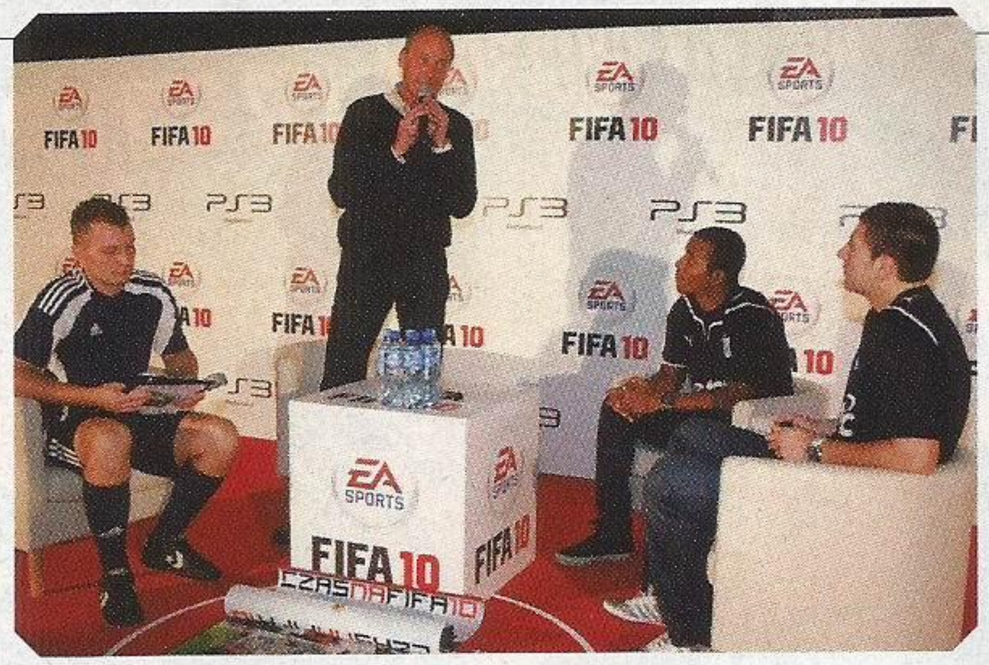
Jak co miesiąc, do sieci wyciekły informacje o nowych grach. Najciekawsze to The Bourne Ascendacy tworzone przez Starbreeze, a także dwa tytuły Visceral Games – nienazwana gra o Kubie Rozpruwaczu oraz Dead Space 2. Ta ostatnia powstaje na PS3 i X360, a ma ukazać się pod koniec przyszłego roku. W produkcji są również Resistance 3 oraz InFamous 2, a także Ghost Recon Predator. W zalewie tych przecieków trafiła się jedna oficjalna informacja. Crytek UK, czyli dawne Free Radical Design pracują nad nowym konsolowym FPSem napędzanym silnikiem CryEngine 3.

MOŻE BĘDZIE ZOE 3

Hideo Kojima przyrzeka, że zrobi Zone of the Enders 3, gra jest na pierwszym miejscu na jego liście tytułów, którymi chciałby się zająć, jeśli tylko będzie mógł odkleić się od prac nad serią Metal Gear. Trzymamy kciuki.

SUPER SFIV NA DVD

Nowa, oczywiście „lepsza" (pogramy, ocenimy) wersja Street Fighter IV ukaże się na wiosnę przyszłego roku wyłącznie w wersji pudełkowej. Nie będzie można zassać jej z netu na dysk konsoli. Capcom obiecuje, że gra sprzedawana będzie po niższej cenie. Poprawiony zostanie balans postaci, dojdzie kilku „nowych" wojowników – Koreanka Juri walcząca ciekawą odmianą Taekwon-Do, T.Hawk znany z Super Street Fighter II, Dee Jay oraz jeszcze „około" pięciu innych. Nowa wersja gry nie będzie kompatybilna ze starą, posiadacze zwykłego Street Fightera IV nie zagrają online przeciwko nowym postaciom.



MISTRZOSTWA POLSKI FIFA 10

Cały czas trwa walka o Wielki Finał!

Trwają szóste Mistrzostwa Polski FIFA 10 organizowane przez Electronic Arts, któremu partneruje PlayStation. Za nami już większość eliminacji, jeśli nie mieliście okazji wziąć w nich udziału, lub do tej pory Wam się nie wiodło, macie jeszcze szansę powalczyć o awans do Wielkiego Finału w dniach **7-8 listopada w Galerii Krakowskiej w Krakowie** oraz tydzień później, **14-15 listopada w Centrum Handlowym Galaxy w Szczecinie**. Dla przypomnienia, żeby wywalczyć awans (oraz zdobyć sportowe upominki) należy znaleźć się w najlepszej trójce graczy w danym dniu.

Wrocławskie eliminacje odbyły się w Galerii Magnolia w dniach 10-11 października. Do rozgrywek przystąpiło 245 chętnych. W sobotę zwyciężył Patryk Kołacki, drugie miejsce zajął Wojciech Bonodzicz, a trzecie – Adrian Hamerski. W niedzielę prawo do gry w finale wywalczyli Marcin Raptis, Grzegorz Mroczkowski i Maciej Dudziński (zajęli odpowiednio pierwsze, drugie i trzecie miejsce). Atrakcją było spotkanie z piłkarzami Śląska Wrocław: Piotrem Celebanem, Kamilem Bilińskim i Markiem Garncarczykiem.

Tydzień później eliminacje odbyły się w stolicy Wielkopolski, w ramach Poznań Game Arena. Spośród 276 graczy najlepsi okazali się Rafał Wróblewski i Michał Rodak (1. miejsce odpowiednio w sobotę i niedzielę), Paweł Kowal i Piotr Wyszyński (drugie miejsce) oraz Wojtek Hankus i Dawid Zieliński (trzecie). Gośćmi specjalnymi byli piłkarze Lecha Poznań: Zlatko Tanevski oraz Luis Alfonso Henriquez Ledezma, którzy rozegrali mecze w FIFA 10 z fanami, a także Dariusz Szpakowski, najpopularniejszy polski komentator piłki nożnej. Ten ostatni pojawił się również 24-25 października w warszawskim CH Arkadia, gdzie do rywalizacji stanęło 308 osób. W sobotę awans do finału zapewnili sobie Paweł Jędrzejski, Michał Albanowicz i Sebastian Orlik, a w niedzielę Łukasz Borysiak, Robert Bliski i Grzegorz Kułaga. Wydarzeniem specjalnym była obecność Tomasza Jarzębowskiego, piłkarza Legii Warszawa.

Wielki Finał zawodów o tytuł Mistrza Polski FIFA 10 odbędzie się w dniach **21-22 listopada w C.H. Arkadia w Warszawie**. Zwycięzca otrzyma telewizor Sony Bravia 40" oraz konsolę PlayStation 3. Zachęcamy gorąco do wzięcia udziału w ostatnich dwóch rundach eliminacji, niewątpliwą atrakcją będzie możliwość spotkania w stolicy Małopolski piłkarzy Wisły Kraków, aktualnego piłkarskiego Mistrza Polski. NEO+ trzyma kciuki za wszystkich uczestników. Powodzenia i do zobaczenia w Warszawie! ■■

□ Piłkarze Legii Warszawa i Śląska Wrocław nieźle bawili się w pojedynkach z najmłodszymi uczestnikami turnieju. Poniżej – warszawskie eliminacje.

NAJWIEKSZY WYBOR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL

NINTENDO DSI
749,-

NINTENDO DS LITE
499,-

PSP 3000
599,-

PS2 SLIM
359,-

NINTENDO WII
969,-

PS3SLIM 250GB
1299,-

PS3SLIM 120GB
1249,-

XBOX360 ELITE
1099,-

XBOX360 ARCADE
789,-

PSP/NDS
duży wybór gier

od 89

199

TEL

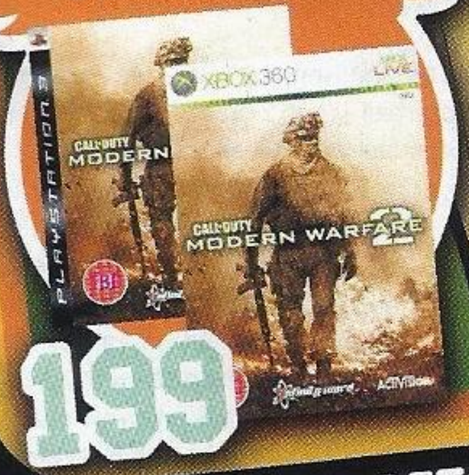
TEL

179

179

Wii motion plus
109

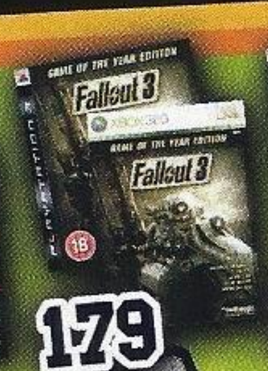
nowość



199

189

189



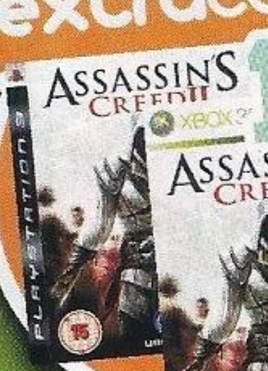
179

179

TEL

185

extracena



199

179

189

169

179

nowość

189

ZOBACZ, "KSIĘŻNICZKO" KOLEŻANKA BYŁA "MIŁA", GRZECZNIE DAŁA MI EYEPET-A I NIC NIKOMU SIĘ NIE STAŁO

OOO! TWÓJ KOLEGA TEŻ BYŁ MIŁY I DAŁ MI EYEPET-A, CHOĆ OCIUPINKĘ WIERZGAŁ. ..."CZERWONY KAPTURKU"

WYSYŁKA W 24h

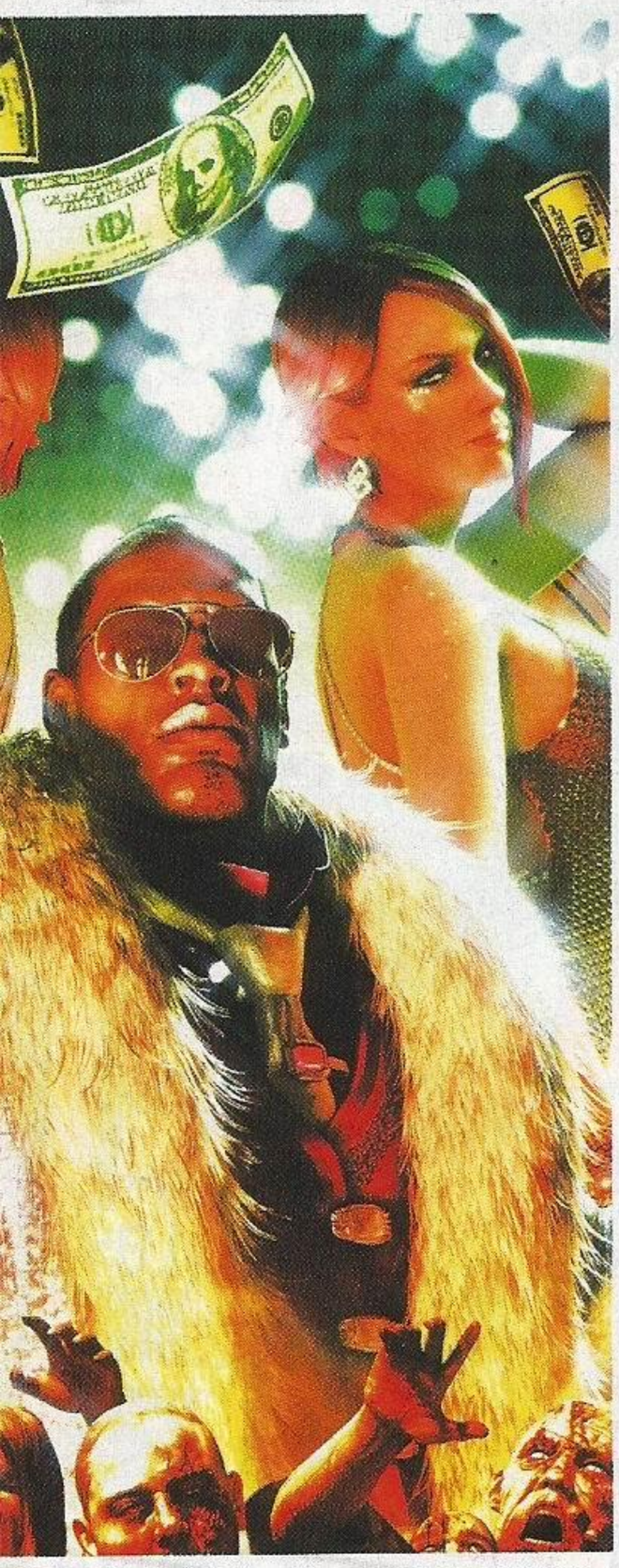
CZYNNE: PON - PT: 10-20 / SOB: 10-15

ELECTRONICDREAMS

RATY, HURT, DETAL,
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER
PROFESIONALNY SERWIS
MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN

Adres: JANA PAWŁA II 61, lokal Z44, 1p. 01-031 Warszawa
Tel: (022) 636 51 14 Kom: 509 533 693 Serwis: 509 533 679
E-mail: electronicdreams@op.pl

Zapraszamy hurtowych odbiorcow z calej Polski



Grę kodują Kanadyjczycy z Blue Castle Studios, producentem jest Keiji Inafune z Capcomu (ponoć bardzo aktywnie uczestniczy w procesie tworzenia), zatrudniono również wiele osób, które pracowały przy pierwszej części. To będzie co najmniej równie dobra gra.

DEAD RISING 2

Bio-hazard to szkodliwy nałóg, prowadzi do zzombiaczenia

Po zmianach wprowadzonych do Resident Evil 4, zombiaki przestały pojawiać się w survival-horrorach. Dzięki Valve ożywione trupy zaliczyły występy w koopowej strzelaninie FPP (Left 4 Dead), a Capcom zatrudnił je do pracy w splatterze Dead Rising. Obie gry już wkrótce doczekają się kontynuacji i obie można określić jako: „więcej tego samego".

Nie dajcie się zwieść, zmiana miejsca akcji i nowy główny bohater DR2 to tylko przykrywka. Zasady rozgrywki w trybie singleplayer pozostają takie same. Kasyna w najsłynniejszym mieście zabawy, hazardu i rozpusty, czyli Fortune City (wzorowanym na Las Vegas), to nie tylko miejsca, gdzie można stracić fortunę grając w ruletkę, czy Blackjacka. To również setki sklepów dosłownie ze wszystkim, a więc także z instrumentami i pluszowymi zabawkami, które w pierwszej części gry służyły jako broń. Tak samo będzie w sequelu, da się pobić zombiaki wypchanym marlinem albo chwycić za gitarę elektryczną i rozbić ją na głowie zgniłka. Zasada pozostaje ta sama – wszystko, co da się podnieść, można wykorzystać do walki z umarlakami. Te jak zwykle włóczą się bez celu, a stają się groźne dopiero, gdy bohater zbytnio się zbliży. Rzucają się na niego, a jeśli któremuś uda się uwiesić mu na szyi, trzeba szybko pomachać lewą gałką analogową, żeby drania zrzucić. Wygląda to identycznie, jak w pierwszej części, z tą różnicą, że tam maksymalnie w jednym miejscu było osiemset umarlaków, a teraz liczba ta zwiększy się do sześciu tysięcy! Aż chciałoby się już teraz rzucić w ten zgniły tłum i zrobić rzeźnię miażdżąc czaszki stołami do ruletki, bijąc na ślepo zgarniaczem żetonów, albo krojąc zgniłków kataną.

Ta ostatnia opcja jest szczególnie ciekawa, bo teraz zombiaki mają rozpadać się na kawałeczki zgodnie z tym, pod jakim kątem został zadany cios. Jednym poziomym cięciem da się rozpłatać kilka czaszek, albo pozbawić nóg, jeśli akurat stoją powyżej bohatera, na przykład na schodach. Nie tylko kataną można robić takie cuda. W Dead Rising 2 pojawi się kilka, nie bójmy się użyć tego słowa, chorych broni, w tym kij z piłami mechanicznymi przymocowanymi na obu końcach. Taka bardziej „gore" wersja podwójnego miecza świetlnego Darth Maula.

SZALONY ŚWIAT

Podczas gdy Frank West obija gęby herosom Capcomu i Tatsunoko w mordobiciu na Wii, do walki z zombiakami staje nowy bohater. Chuck Greene to były mistrz motocrossu próbujący za wszelką cenę ocalić córkę, a przy okazji kilka innych osób. Zgniłki to nie jedyne jego zmartwienie. Podobnie jak w pierwszym Dead Rising, życie graczom utrudnią psychopaci zamieszkujący Fortune City. Jakby tego było mało, Chuck zostanie w pewnym momencie zmuszony do wzięcia udziału w chorym show telewizyjnym „Terror is Reality", w którym chodzi o to, by zabić jak najwięcej zombie i przeżyć dłużej od pozostałych uczestników. Autorów najwyraźniej zainspirowała gra MadWorld byłych współpracowników Capcomu, dawnej ekipy Clover (Viewtiful Joe, God Hand, Okami). „Terror is Reality" poprowadzi szajbnięty Tyrone King w towarzystwie dwóch gorących lasek. Widzów rozbawi dowcipami o podtekście seksualnym, zaśpiewa, a nawet zatańczy.

Szczegóły fabuły pozostają tajemnicą, Capcom trzyma karty przy orderach, skupiając się wyłącznie na rozgrywce online. Keiji Inafune, producent gry, twierdzi, że zabawa wieloosobowa jest dziś szalenie popularna i dlatego w Dead Rising 2 absolutnie nie może zabraknąć multiplayera. To największa zmiana w stosunku do pierwszej części.

Takie odjechane bronie, jak kij z zamocowanymi dwoma piłami, nie miałyby racji bytu w Resident Evil.

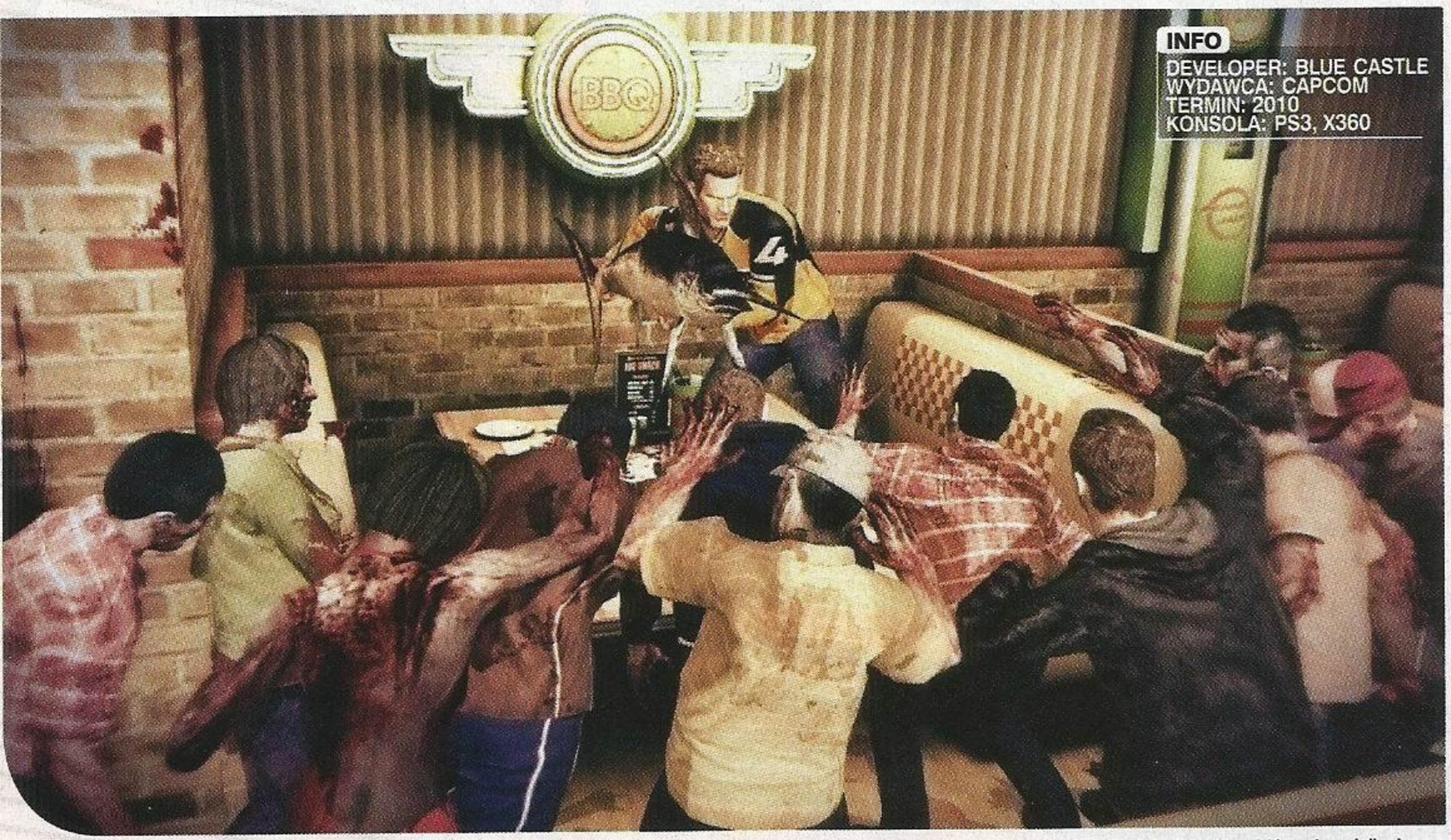
BÓL GŁOWY

W zabawie wezmą udział cztery osoby. Postacie, ubrane w kolorowe kurtki motocyklowe, czekają w lobby aż wszyscy uczestnicy zabawy będą gotowi. Czas oczekiwania umila Tyrone King swoimi szalonymi występami. Rozgrywka została podzielona na cztery rundy, zwycięża osoba z największą liczbą punktów. Jest jednak pewien haczyk. Przez trzy rundy zbiera się punkty tylko po to, by ustalić, kto jako pierwszy wjedzie na arenę w czwartej, więc tak naprawdę liczy się wynik uzyskany właśnie wtedy. Bardzo prawdopodobne, że to tylko jeden z kilku trybów rozgrywki i specyficzne punktowanie odnosi się tylko do niego. Byłoby miło, zwłaszcza, że to nie jedyny zgrzyt w tym temacie, ale o tym za chwilę.

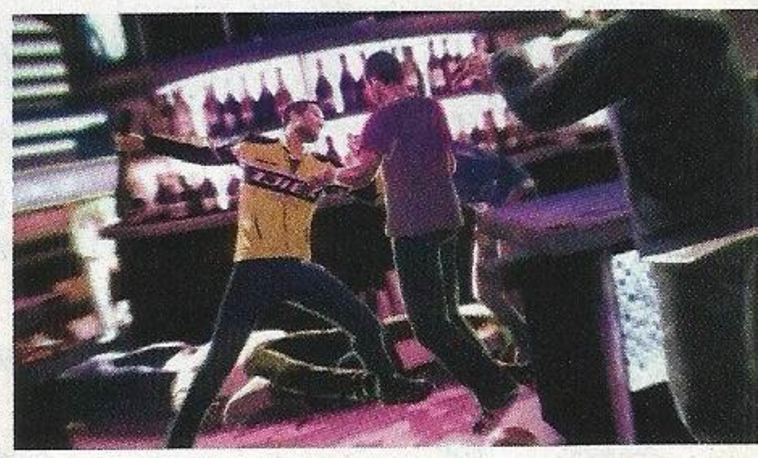
Każda runda to inna konkurencja. Zaczyna się od Ramsterball, jeden z graczy jest zamknięty w wielkiej metalowej kuli, która świeci się na złoto, żeby pozostali uczestnicy widzieli ją z daleka. Tylko osoba zamknięta w kuli zbiera punkty do puli, a na jej konto wpłyną dopiero, gdy uderzy w jedną z czterech wyznaczonych kolumn. Pozostali gracze muszą z impetem wbiec w kulę, żeby zająć miejsce punktującego.

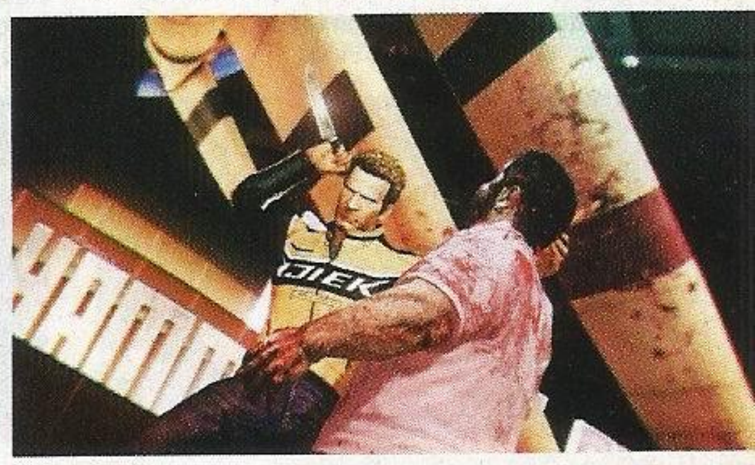
Odrobiny taktycznego myślenia wymaga Headache. Na środku dużego pomieszczenia wypełnionego zombiakami znajdują się wiadra z doczepionymi świdrami wkręcającymi się do środka. Taką „czapkę" zakłada się zombiakom na głowę, a następnie trzeba

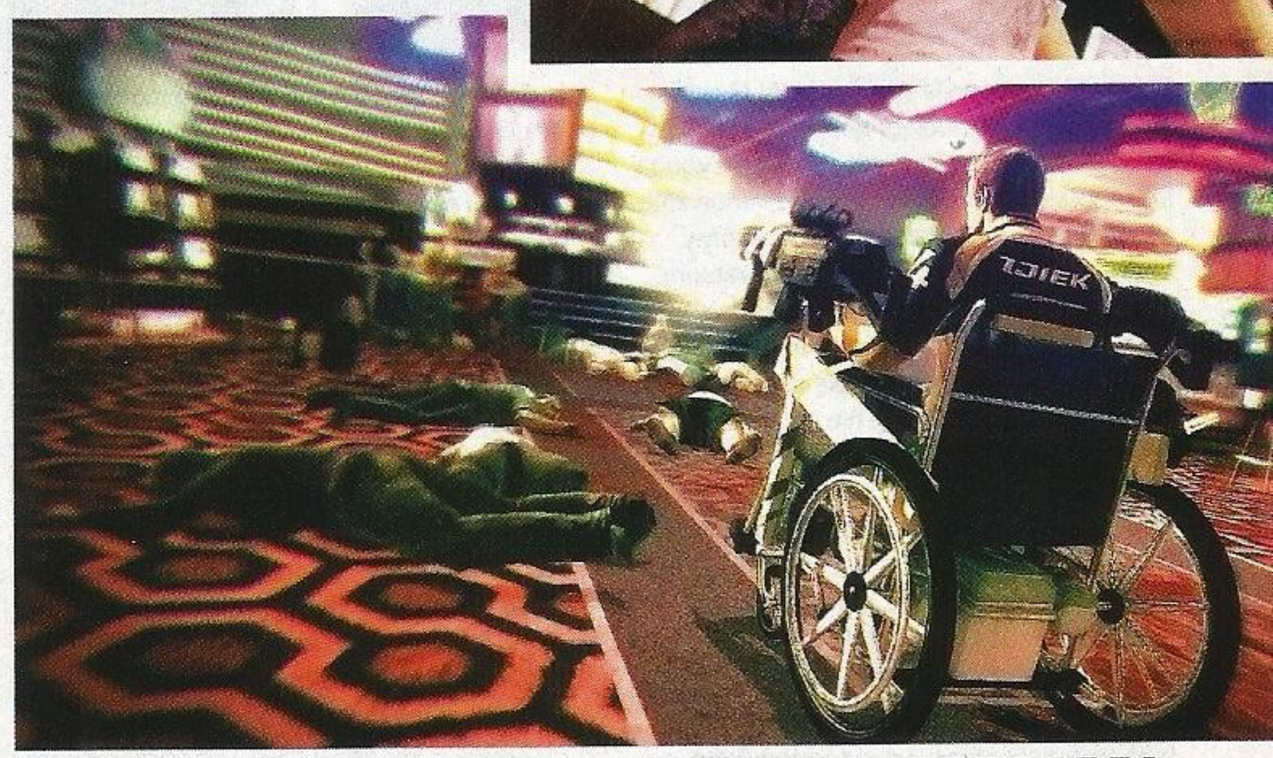
SZCZEGÓŁY FABUŁY POZOSTAJĄ TAJEMNICĄ, KEIJI INAFUNE, PRODUCENT GRY, TWIERDZI, ŻE ZABAWA WIELOOSOBOWA JEST DZIŚ SZALENIE POPULARNA I W DEAD RISING 2 NIE MOŻE ZABRAKNĄĆ MULTIPLAYERA

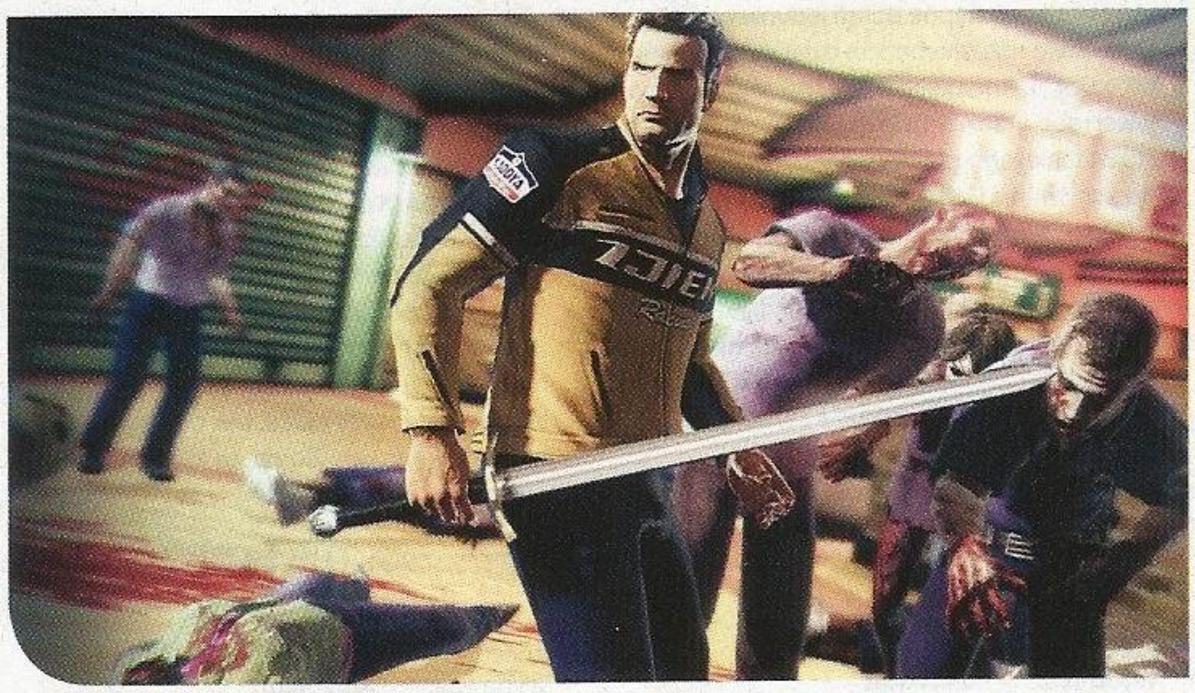


Wypchany marlin zastąpi pluszowe miśki, którymi Frank okładał zombiaki w pierwszej części. Ciężko sobie wyobrazić, by miał jakiegoś zabić tą „bronią", ale przynajmniej jest to śmieszne. Zapewne. Dla kogoś.









□ Miejscówki będą odrobinę bardziej interaktywne (czytaj: da się zniszczyć więcej przedmiotów) niż w pierwszej części, ale wciąż daleko do totalnej rozpierduchy. A najbrutalniejsze masakry gra pokaże w zwolnionym tempie.

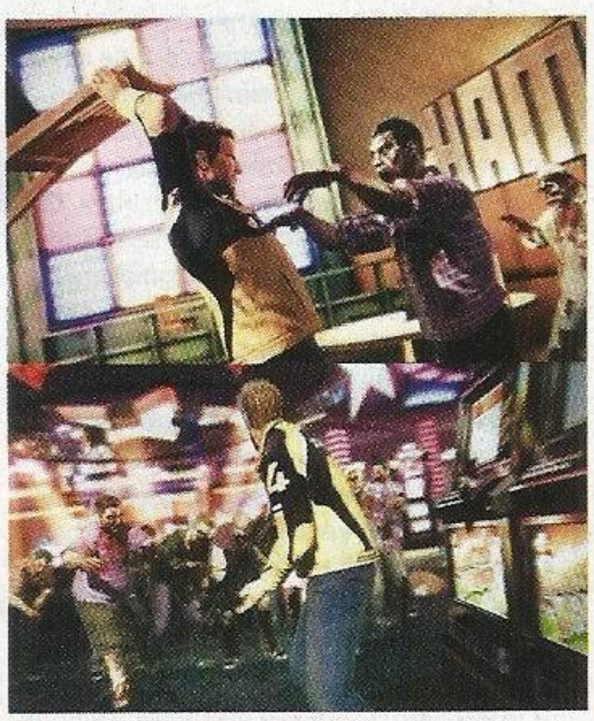
pobiec na skraj planszy i nacisnąć przycisk uruchamiający wiertła. Za jednego zabitego zgniłka gra wypłaca 200 punktów, 600 za dwóch, 1200 za trzech, 2000 za czterech. Krótko mówiąc, im więcej zabitych naraz, tym większy mnożnik. Przeciwnicy mogą przeszkadzać w zdobywaniu punktów. Widząc zombiaki z wiadrem na głowie oznaczonym kolorem przeciwnika, można wsadzić dynamit do ust stojącemu obok zgniłkowi. Po pięciu sekundach wybuchnie, a wraz z nim wszystkie umarlaki znajdujące się w zasięgu rażenia. Trzeba więc uważać, żeby nie przesadzić z budowaniem dużego combosa, bo przeciwnik może wcześniej wysadzić wszystkie zgniłki w powietrze, a poza tym zawsze jakiś truposz może chwycić postać w biegu i przeszkodzić jej w uruchomieniu wierteł.

RZEŹNIK ZA KIEROWNICĄ

Pounds of Flesh prezentuje się najsłabiej. Postać ubrana w śmieszny kostium z rogami łosia na głowie biega po wąskiej platformie i wbija się w stojące przed nią zombiaki próbując nadziać je na rogi, a następnie wrzucić do klatki. W każdej chwili można podbiec do przycisku i aktywować nim windę, która przywiezie na platformę kolejną grupę trupków. Na końcu zliczana jest waga złapanych zgniłków, wcale nie chodzi o to, by złapać ich jak najwięcej. W oddali widać pozostałych uczestników turnieju, ale nie ma tutaj starcia bezpośredniego, bo każdy gracz biega po własnej platformie.

Ostatnia, decydująca runda nazywa się Slicecycles. Wyobraźcie sobie boisko do koszykówki ograniczone wysokimi bandami. Chodzą po nim setki zombiaków, a gracze wjeżdżają w nich na motorach z maczetami przymocowanymi do manetek. Oczywiście celem jest pokrojenie jak największej liczby trupów, co nie jest takie łatwe, bo już po sekundzie w powietrze wylatują odcięte ręce i nogi, a ekran zachlapuje krew ograniczając widoczność.

ZASADA POZOSTAJE TA SAMA – WSZYSTKO, CO DA SIĘ PODNIEŚĆ, MOŻNA WYKORZYSTAĆ DO WALKI Z UMARLAKAMI



□ Dead Rising to mocny tytuł; Capcom chce wydawać kolejne części na przemian z REsem.

WÓZEK

Po zabiciu trzystu zombiaków i przetrwaniu przez dziesięć minut w trybie singleplayer, na gracza czeka niezwykła nagroda – wózek inwalidzki wyposażony w trzy karabiny maszynowe oraz nieskończoną amunicję. Przez kolejne sześćdziesiąt sekund trzeba zrobić jak największą rzeźnię. Dotychczas wózek w survival horrorach raczej przerażał niż śmieszył, choćby w Silent Hillu. Ale DR2 to wesoła gra. Jeśli lubiliście charakterystyczny humor pierwszej części, sequel z pewnością przypadnie Wam do gustu. Jeśli nie… Cóż, Dead Rising 2 raczej nie będzie dla Was. Co ciekawe, na jednym ze screenów widać Chucka popychającego wózek, na którym siedzi zombiak. Jeszcze nie wiadomo czemu miałoby to służyć, ale wygląda przekomicznie.

Wydawałoby się, że na uprzywilejowanej pozycji znajduje się gracz, który jako pierwszy wjeżdża na boisko, ale wszystko rozstrzyga się podczas rundy bonusowej. Tym razem jeździ się samemu polując na zombiaki z różowymi balonikami. Jeden taki wart jest około pięćdziesięciu normalnych zgniłków.

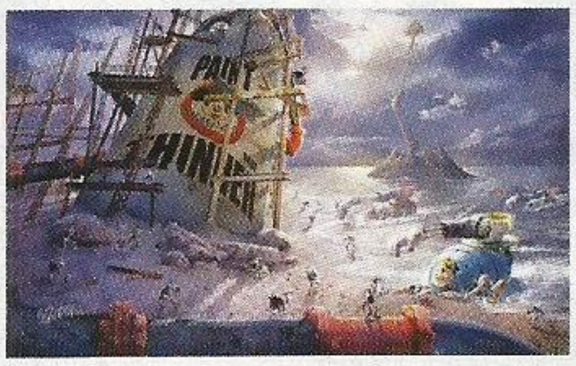
To rozwiązanie jest trochę dziwne, właściwie w ogóle można zignorować wcześniejsze konkurencje, bo na końcu sprawną jazdą i tak można przebić wszystkich. Ale to z pewnością nie jedyny tryb rozgrywki, poza tym Capcom i Kanadyjczycy z Blue Castle współtworzący grę mają czas na wprowadzenie zmian do systemu punktacji, więc nie ma co narzekać. Wciąż wiele pytań pozostaje bez odpowiedzi. Czy i jak zdobyte punkty przełożą się na tryb singleplayer? Kto i w jaki sposób wybierze konkurencje? W tej chwili mutliplayer brzmi, jak dobra zabawa, ale raczej na krótko. Czy odciągnie graczy od Modern Warfare 2 albo Uncharted 2? //**Mielu**

NA HORYZONCIE

NADCIĄGA WIĘCEJ GIER NIŻ JESTEŚCIE W STANIE OGRAĆ

EPIC MICKEY

Konsola: **Wii**
Wydawca: **Disney Interactive**
Developer: **Junction Point**



Disney przygotowuje wielki powrót Myszki Miki, a to, co chce osiągnąć, dobrze oddaje tytuł. To ma być prawdziwie epicka przygoda Mikiego, trochę mroczna, nieco zwariowana, ale na pewno nie ciepła i radosna. A przy okazji chce pokazać bogactwo uniwersum, więc na swej drodze Miki spotka Donalda, Goofiego czy Pluta – z tym, że tutaj w formie androidów. Autorzy cofnęli się do początków uszatego bohatera, kiedy nie był ucieleśnieniem serdeczności. I dobrze, w tytuł do przesady grzeczny nie chcielibyśmy grać. Jeśli chodzi o rozgrywkę, to wciąż niewiele wiadomo, gdyż data premiery to druga połowa przyszłego roku, ale widać silną inspirację Okami. Miki ma do dyspozycji pędzel oraz rozpuszczalnik, które pozwalają mu „nanosić poprawki" w przemierzanych krainach. Mechanizmy z gry Capcomu w klimatach Psychonauts mogą okazać się albo strzałem w dziesiątkę, albo największym niewypałem przyszłego roku. ■

INVERSION

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **Bandai Namco**
Developer: **Saber Interactive**

Na brak strzelanin z perspektywy trzeciej osoby nie narzekamy, więc ciężko znaleźć w sobie entuzjazm wobec kolejnej zapowiedzi, ale z drugiej strony nigdy nie wiadomo, z czego urodzi się hit. Tym bardziej, że Saber mają na swym koncie całkiem solidne TimeShift (7.4 w N+). Inversion łączy dwa bardzo popularne ostatnio elementy. Pierwszym są zabawy z grawitacją. Wraz z atakiem nieznanych sił na ludzkość, w niektórych miejscach zaczęły się pojawiać anomalie wywracające prawa fizyki i zabudowania do góry nogami. Pojawi się również odpowiednia broń dla bohaterów, dzięki której będą mogli wykorzystać siłę przyciągania dla własnych korzyści. Tak, bohaterów, gdyż drugą kartą przetargową Inversion jest kooperacja, wzorowana nieco na tej z Army of Two. Para protagonistów to dwudziestoparoletni policjant oraz jego sąsiad, którzy starają się podczas wojennej i grawitacyjnej zawieruchy odnaleźć zaginionego dzieciaka tego pierwszego. Ale dlaczego sąsiad? ■

RESIDENT EVIL 5 ALTERNATIVE EDITION

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **Capcom**
Developer: **Capcom**

RE 4: Wii Edition osiągnęło niesamowity sukces, mimo że poza nowym, lepszym sterowaniem nie zawierało żadnych ekskluzywnych dodatków. Zapewne to podsunęło szychom z Capcomu pomysł, że również na piątej części można kilkakrotnie zarobić. Dlatego wraz z premierą Motion Controllera na PS3 pojawi się w sklepach RE5: Alternative Edition, które ma zaoferować posiadaczom konsoli Sony sterowanie dostępne dotąd jedynie na Wii. Sonowska różdżka będzie działała podobnie jak wiilot, a co przejmie rolę gruchy? Otóż w lewej ręce gracz będzie trzymał Dual Shocka i to właśnie jego gałkę analogową wykorzysta do sterowania bohaterem. Praktyka pokaże, czy to ergonomiczne rozwiązanie, ale na papierze nie brzmi szczególnie wygodnie. Ponadto mają pojawić się dodatkowe misje. A co z Xboxem? Alternative Edition raczej nie obsłuży Natala, ale i tak się ukaże na konsoli Billa, choć i zaoferuje jedynie wspomniane, bonusowe zadania. ■

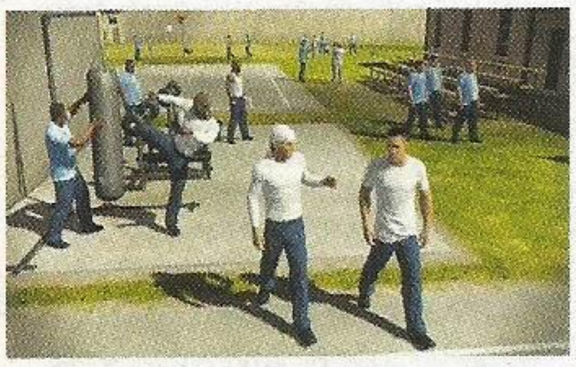
3D DOT GAME HEROES

Konsola: **PlayStation 3**
Wydawca: **From Soft**
Developer: **From Soft**

From Software szykuje dla posiadaczy PS3 klasycznego, japońskiego RPGa, ale w stylu, jakiego nikt się chyba nie spodziewał. Otóż środowisko gry jest jak najbardziej trójwymiarowe, ale wszystkie obiekty są zbudowane z malutkich sześcianów – całość przypomina... pikselozę. Skąd taki wybór? Odpowiedzi na to pytanie udziela fabuła: mianowicie, władca Królestwa Kropkowni (w wolnym tłumaczeniu...) postanowił, że dwuwymiarowe sprite'y, z których zbudowane było do tej pory jego państwo, są mało atrakcyjne i czas najwyższy przeskoczyć w trzeci wymiar. Jak pomyślał, tak zrobił, z tym, że coś poszło nie tak i teraz wszyscy są zbudowani z sześcianów. Jak się domyślamy, zadaniem gracza będzie coś z tym fantem zrobić. Japończycy zanurzą się w ten zawieszony między wymiarami świat lada moment, a o premierze w naszym kręgu kulturowym na razie cisza, ale u nas jeśli przyjmie się Demons's Souls, to kto wie.... ■

PRISON BREAK

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **Deep Silver**
Developer: **Zootfly**



Serial zwany „Skazany na śmierć" wreszcie doczeka się gry video na swojej podstawie. Lost już był, będzie Prison Break, czekamy na Doktora House'a i Dextera. Wracając do tematu, akcja gry będzie pokrywać się mniej więcej z pierwszym sezonem serialu, ale wydarzenia zostaną ukazane z nieco innej perspektywy. Gracz wcieli się w postać Toma Paxtona, agenta „Firmy", która ma odkryć, dlaczego Michael Scofield nagle z miłującego porządek obywatela stał się kryminalistą napadającym na banki. Wszyscy chcący własnoręcznie uciec z więzienia Fox River mogą czuć się zawiedzeni. Tom naturalnie napotka podczas swego śledztwa większość bohaterów pierwszego sezonu, a także weźmie udział w kluczowych scenach, oczywiście widzianych w nieco innym świetle. Byleby się jednak nie okazało, że gra powtórzy grzech Xgry -Files, gdzie Mulder i Scully pojawiali się praktycznie tylko w wypowiedziach osób trzecich. ■

HOKUTO NO KEN MUSOU (FIST OF THE NORTH STAR)

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **Koei**
Developer: **Koei**

Seria Dynasty Warriors nie zwalnia ani na moment i zalewa rynek pochodem niemal identycznych pozycji. Najnowszym pomysłem na wyciągnięcie jeszcze kilku dolarów ze zużytej formuły jest tworzenie cross-overów. Dostaliśmy już Gundama, teraz czas na inną popularną w Japonii serię manga/anime, mianowicie Fist of the North Star. Akcja dzieje się na postapokaliptycznej Ziemi, pozbawionej większości wody i roślinności. Bohaterami serialu są wojownicy, którzy bronią niedobitków ludzkości utrzymujących się z uprawy roli przed grasującymi grupami bandytów. W przypadku gry sprowadzi się to do wielkiej rzezi na otwartych przestrzeniach, czyli do tego, do czego przyzwyczaiła nas na przestrzeni lat seria Dynasty Warriors. Tytuł pojawi się w Japonii w pierwszej połowie przyszłego roku, kilka miesięcy później być może opuści jej granice. ■

HALO WAYPOINT

Konsola: **Xbox 360**
Wydawca: **MIcrosoft**
Developer: **Bungie**

Halo Waypoint to nie następna odsłona rozrastającej się ostatnio bardzo prężnie serii, ale usługa dostępna poprzez Xbox Live. Nowa zakładka w menu będzie dotyczyć wyłącznie tytułów z rodziny Halo i stanowić będzie internetowy odpowiednik kącika tematycznego. W Halo Waypoint ukazywać się będą regularnie materiały audio i wideo dotyczące serii (w tym odcinki anime Halo Legends), gracz znajdzie także tam bardzo szczegółowe informacje na temat swoich osiągnięć w poszczególnych grach. Zakładka ma też przypominać pod pewnymi względami miniportal społecznościowy, ale wciąż nie znamy wszystkich jej funkcji. Wiadomo natomiast, że usługa będzie dostępna globalnie, na sto procent dla wszystkich „złotych" użytkowników Xbox Live, ale nie wiadomo co ze „srebrnymi". Jeśli nie nastąpiły żadne zmiany, Halo Waypoint powinno właśnie startować, kiedy czytacie te słowa. ■

JURASSIC: THE HUNTED

Konsola: **PS3, X360, PS2, Wii**
Wydawca: **Activision**
Developer: **Activision**

Chociaż dinozaury wyginęły dawno temu, ludzkość chyba wciąż bardzo boi się ich powrotu, bo wyrzyna je niemiłosiernie w wytworach swojej kultury. Jurassic: The Hunted nie będzie wyjątkiem i skupi się na krwistej rozprawie z wielgachnymi jaszczurami. Gracz wcieli się w postać Craiga Dylana, eksperta survivalu, który zostaje wciągnięty przez anomalię czasową w Trójkącie Bermudzkim trafia do dalekiej przeszłości i, cóż, musi przetrwać. Fabuła brzmi idiotycznie, ale tak to bywa, gdy jest ona jedynie pretekstem do ostrej akcji. Autorzy obiecują szybką, intensywną rozwałkę bez chwili oddechu, niezapomniane walki z bossami oraz ostrą rzeź na większych arenach. Z dziennikarskiego obowiązku dodamy, że gra ukaże się już w listopadzie na wszystkich stacjonarnych platformach, w cenie nieco niższej niż u większości topowych produkcji. To może nie być najlepszy znak. ■

JAY-Z
EMINEM
DJ SHADOW
CUT CHEMIST
GRANDMASTER FLASH
DAFT PUNK
DJ AM
DJ Z-TRIP
DJ YODA
DJ JAZZY JEFF
THE SCRATCH PERVERTS
HERBIE HANCOCK
BEASTIE BOYS
2 PAC
50 CENT
MOBB DEEP
GANG STARR
QUEEN
GORILLAZ
BLACK EYED PEAS
BECK
FOO FIGHTERS
...i wielu innych

DJ HERO

RENEGADE EDITION

XBOX 360
Wii

850 zł

R2pol.com

tel. 501 075 081 GG: 1993640
email: allegro@r2pol.pl
ul.Włościańska 61
51-514 Wrocław

GADAJĄCE GŁOWĄ

„Trzeba być idiotą, żeby uznawać wielkie biusty za pociągające” – Hideki Kamiya, znany z nieodżałowanego Clover Studios, w umiarkowanie subtelny sposób dissuje Tomonobu Itagakiego, któremu zdarzyło się wspomnieć w wywiadzie, że Okami jest nudne. W tym samym wywiadzie Kamiya zaznaczył też, że co prawda jest łysy, ale nie jest gejem.

„Uwielbiam gry Valve, robię z nimi interesy... Ale to nie zmienia faktu, że **Steam nie jest dobrym wyjściem.** Usługa jest wygodna, ale **stanowi też szybki skok na kasę i pozwala Valve na nie do końca czyste zagrywki wobec konkurencji.** Wolałbym kupować gry od kogoś, kto zajmuje się wyłącznie ich sprzedażą” – **Randy Pitchford z Gearbox dostrzega konflikt interesów w związku z niesłabnącą popularnością sieciowej usługi autorstwa Valve.**

„Bezskutecznie próbowałem przepchnąć pomysł zrobienia z God of War III FPS-a. Kratos mógłby rozwalać bogów przy pomocy arsenału wielkich giwer. Niestety, szefostwo nie doceniło geniuszu tej koncepcji” – **Ken Feldman z Sony, o tym czego nie zobaczymy w GoW III**

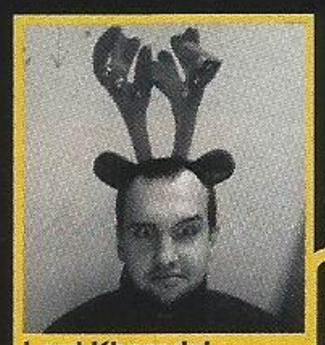
„O co tu w ogóle chodzi? **W domu wszyscy zdrowi?”** – **Tomonobu Itagaki, wygadany jak zawsze, krótko i zwięźle komentuje opcję potrząsania biustami za pomocą sixaxisa w Ninja Gaiden Sigma 2.**

„Spójrzcie na Forzę 3 – najlepszy symulator wyścigów na obecnej generacji konsol. Właściwie, można powiedzieć **– jedyny symulator wyścigów na obecnej generacji konsol.”** – **Phil Spencer z Microsoftu nie marnuje okazji, by przyłożyć nadchodzącemu wciąż-nie-do-końca-wiadomo-kiedy Gran Turismo 5**

„W pewnym sensie, **gra będzie wyglądać lepiej niż rzeczywistość”** – **Kazunori Yamauchi z Polyphony nie marnuje okazji, by zachwalić nadchodzące wciąż-nie-do-końca-wiadomo-kiedy Gran Turismo 5**

„Activision nie chcieli Modern Warfare. Uważali, że to zbyt ryzykowny pomysł, mówili że zwariowaliśmy. Cały czas machali nam przed oczami kolejnymi badaniami rynku, żeby pokazać, że się mylimy. **Musieliśmy z nimi walczyć na każdym kroku, bo chcieli dostać kolejną grę o drugiej wojnie światowej”** – **Vince Zampella, szef Infinity Ward, zdaje raport z wygranej batalii ze smutnymi panami w garniturach**

„Rozumiem dlaczego powstają takie gry, jak Fallout 3, ale, czy ja wiem... Naprawdę tego właśnie chcemy? **Myślę, że F3 mógł być dużo lepszy, gdyby nie miał ani jednego drzewka dialogowego.** Gdyby zamiast tego skoncentrowali się na akcji i poprawili ten aspekt rozgrywki.” – **Randy Pitchford z Gearbox, któremu niestraszne tłumy rozwścieczonych fanów RPG, przejeżdża się po Bethesdzie.**



Lord Khazadal

NUDA VERITAS

Z dobrymi grami jest, jak z winem. Jak swoje odleżą, to lepiej smakują

Jesień za pasem, za oknem deszcz, wiatr i szaruga, a w kalendarzu lawina nadchodzących największych hitów roku na wszystkie znane konsole. W sklepach można już znaleźć Uncharted 2: Among Thieves, Dragon Age: Początek czy Forza Motorsport 3. A to nie jedyne tytuły, na które warto czekać tej jesieni (a nawet zimy). Jest tylko jeden mały problem. Nawet zakładając, że wygospodaruje się dość czasu na granie wieczorami (w końcu teraz zmierzch zapada już o 16:00), to skąd u diabła wziąć tyle pieniędzy na te wszystkie perełki rzemieślniczej pracy developerów?

Już nie musicie się bać, że staniecie w obliczu rozdarcia emocjonalnego; że z jednej strony będziecie zachwyceni tegorocznym kalendarzem z powodu obfitości wyczekiwanych przez Was tytułów, z drugiej zmartwieni brakiem wolnych środków na rozrywkę. Otóż znalazłem na to radę. Idąc tropem nadchodzącej rozterki postanowiłem przyjrzeć się swojej półce z grami (co zwykłem robić dość często). Zobaczyłem około 30-40 tytułów, a wśród nich nie najnowsze już The Darkness, Folklore, Blue Dragon, The Lost Odyssey, Dead Space, Viking: Battle for Asgard, Ace Combat 6, Eternal Sonata, itd. Po namyśle okazało się, że w tym roku przeszedłem do końca zaledwie kilka z nich. Innymi słowy, mógłbym stwierdzić, że wydałem kasę bez sensu, gdyż na 40 gier przeszedłem nie więcej niż 10 z nich. Przez przypadek znalazłem winowajcę własnej niedoli. Samego siebie.

Zapewne wielu z Was znalazło się w podobnej sytuacji. Co z tym fantem można zrobić? Pierwszym oczywistym skojarzeniem może być jakiś serwis aukcyjny, na którym można by się pozbyć zakurzonych pudełek z zapomnianymi grami. Jednak nim się na to zdecydujecie, zastanówcie się dlaczego kupiliście te gry, co teraz zalegają na półkach. Co Was skusiło do ich nabycia? Fabuła, grafika, tryb multi / koop, przydatność na imprezach, sentyment do poprzednich części lub uniwersum, a może cena? Zapewne każda z gier ma swoją historię i każda podejdzie choćby pod jeden z podanych powodów. A skoro tak jest, to dlaczego od razu się ich pozbywać? Wystarczy odłożyć gotówkę na kilka tytułów, tych na których nam najbardziej zależy, a resztę zrzucić na znajomych i rodzinę. Okazji nie brak, w końcu urodziny i imieniny to nie jedyne momenty, gdy wręczamy sobie jakieś prezenty. O Mikołajkach i Wigilii nawet nie wspomnę. A jeśli i tego za mało, to właśnie tu szansę na drugą młodość mają te staruszki, które smacznie drzemią na półce pod ciepłą kołderką szarego pyłu.

W takim wypadku problem z gotówką mamy z głowy, gdyż w domowych pieleszach czeka na nas masa gier. Wystarczy wziąć szmatkę i zobaczyć co się przeoczyło. Wbrew pozorom, u większości z Was spoczywają zapewne prawdziwe kopalnie wspaniałej rozgrywki! Wiem, że wiele z tych gier zostało kiedyś tam „napoczętych”, ale potem przyszły te „nowe i lepsze” i nie daliśmy im do końca szansy. Teraz mają swoja drugą szansę i dajcie mi wiarę, udowodnią to! Osobistym doświadczeniem był dla mnie Naruto: Rise of a Ninja i Crash: Mind Over Mutant. Bawiłem się przy nich wspaniale, a nie wydałem ani złotówki – w końcu posiadałem je w zbiorach już od dłuższego czasu. Do Naruto podchodziłem już chyba trzeci raz i teraz, gdy miałem w końcu czas dać się oczarować, nie mogłem sobie podarować, że tak szybko odpuściłem i jej wcześniej nie przeszedłem. Była lepsza od tych, dla których ją porzuciłem i skazałem niemal na zapomnienie! Teraz wiem jaki to był błąd i Wam polecam sprawdzić moje słowa w praktyce.

Jeśli wśród Was znajdą się tacy, co już tak zrobili, lub nie stać ich było na kupowanie „na zaś”, polecam zapoznanie się z seriami naszych rodzimych dystrybutorów. Co jakiś czas, najlepiej sprzedające się tytuły trafiają do niższych progów cenowych lub okresowych przecen. To idealny moment, by za niewielkie pieniądze zaopatrzyć się w zacne gry, bogate w godziny przedniej zabawy. Jeśli nic nie stanie na przeszkodzie, pod koniec listopada będzie można zakupić fantastyczne UFC 2009: Undisputed w granicach 140-160zł. A na pewno podobnych atrakcji będzie dużo więcej. Nie pomylę się w stwierdzeniu, że na tańszych seriach gracze, jak i dystrybutorzy, zyskują najwięcej.

CO JAKIŚ CZAS, NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCE SIĘ TYTUŁY TRAFIAJĄ DO NIŻSZYCH PROGÓW CENOWYCH LUB OKRESOWYCH PRZECEN. TO IDEALNY MOMENT, BY ZA NIEWIELKIE PIENIĄDZE ZAOPATRZYĆ SIĘ W ZACNE GRY

My radochę i tytuły za mniejszą kwotę, oni zaś pieniądze z dużej ilości zakupionych przez nas pudełek.

Jak więc widzicie, grania przed nami sporo lub tylko tyle ile potrzeba. Pieniędzy wcale nie trzeba mieć dużo, by konsola służyła do czegoś więcej niż zbierania kurzu. Na choćby jedną dużą premierę coś da się odłożyć, może rodzina lub święta okolicznościowe przyjdą z pomocą. A jakby i tego było mało, zawsze pozostaje zgłębianie swoich nabytków z przeszłości i odkrywanie na nowo starych nadgryzionych tytułów. Kto wie, może okażą się wspaniałym winem, które po takim leżakowaniu smakuje o niebo lepiej, niż w dniu, miesiącu lub roku kiedy zostało zakorkowane. A gdyby i tego było mało, zawsze można coś podłapać za niewielkie pieniądze w seriach wydawniczych lub na wyprzedażach. Prawdziwy gracz jest czujny! Czasem może się zdrzemnąć między doczytywaniem kolejnych poziomów, ale tego nikt mu nie wypomni. ■

Lord Khazadal pracował po drugiej stronie barykady w branży gier video. Obecnie, między innymi, współpracuje z NEO+

1.pl.Nowy Targ 28 (hurt/detal)

2.Drobnera 36 - JUŻ OTWARTE!

tel.71 374 26 17

SUPER PROMOCJE

GEKON OTWIERA
NAJWIĘKSZY SKLEP Z GRAMI

Muuusisz to zobaczyć!

2x WE WROCŁAWIU!

zmiany, zmiany, zmiany

WWW.SKLEPGEKON.pl

HO, HO, HO! ...biczes

AUDYCJA O GRACH

97.8 TRAFFIC RADIO

Niedziela 18.00 w Radiu Traffic

97,8 FM we Wrocławiu lub na

www.radiotraffic.fm

GEKONI warkot

konkursy

humor

PORTAL

www.gekoni-warkot.pl

wiadomości, recenzje i wszystko co z grami związane!

wywiady

turnieje!

INFO
DEVELOPER: UBISOFT
WYDAWCA: UBISOFT
TERMIN: 24 LISTOPADA
KONSOLA: X360, PS3, Wii, PSP

JUŻ GRANE!

JAMES CAMERON'S

AVATAR

GRY MIĘDZY INNYMI TYM RÓŻNIĄ SIĘ OD FILMÓW, ŻE RENDEROWANE EKSPLOZJE SĄ DARMOWE

Można wypchać je wybuchami bez wyraźnego podniesienia budżetu. Co najdziwniejsze, okazuje się, że mimo fantastycznej technologii, przymiotnik w stwierdzeniu „efekty specjalne" nadal często oznacza „ułomne, wymagające specjalnej troski". Na najlepsze z nich można przymknąć oko bez gwałtu na swoim guście, ale nie bez powodu Joker rozpieprzający szpital w „Mrocznym Rycerzu" wyglądał tak zjawiskowo. Po prostu podłożono ładunki pod prawdziwy budynek. Gry i wirtualnie generowane ich elementy jeszcze niedawno były o krok za kinem. W ostatnich latach stawka się wyrównała, a Modern Warfare i Uncharted to najlepsze tego przykłady. James Cameron występując z długaśnym przemówieniem na tegorocznym E3 to samo – a nawet więcej! – obiecywał w przypadku Avatara. Tytuł ma przełamać kolejną barierę, egzystować nie „zamiast", ale „obok" filmu i dopiero konsumując oba produkty widz/gracz ma czuć się zaspokojony. Na kilka tygodni przed premierą miałem okazję spróbować pooddychać powietrzem księżyca Pandora, choć dla ludzi to niemożliwe. Mnie się udało.

DO BOJU ZAKON NA'VI

Cameron nie rozpieszczał materiałami, do samego końca trzymając grę za kurtyną tajemniczości. Płytka z kodem skutecznie ją rozdziera i odsłania całkiem rozbudowaną, strzelankową „piaskownicę" z elementami RPG i strategii. Sporo gatunków, ale i tak wydaje mi się, że więcej czasu zajęło twórcom stworzenie bogatego świata, niż zastanawianie się nad charakterem gry. Po wielu godzinach gry mam wrażenie, że liczba szczegółów i naturalność tego wyimaginowanego uniwersum może być porównywalna nawet z „Gwiezdnym Wojnami" albo „Władcą Pierścieni". Na jednym filmie się nie skończy, nie mówiąc o grach.

Sednem, na jakim zasadza się historia, jest konflikt między dwoma rasami – jak zwykle chciwymi ludźmi oraz chroniącymi swoje środowisko Na'vimi. Niebieska skóra, trzy metry wzrostu i nadludzka zwinność – tak w skrócie można określić autochtonicznych mieszkańców Pandory. Ludzie przybyli na nią w ślad za cennymi surowcami, w krótkim czasie ich ekspansywność zrodziła konflikt i tylko od graczy zależy, po której stronie staną. Można ulec złudzeniu, że świat gry jest zerojedynkowy, a cały jego

urok tkwi z złożonej sieci zależności. Można trafić na Na'vich współpracujących z ludźmi, jak i wrogo nastawione postacie wśród przedstawicieli obu ras. Nie ma mowy o uogólnianiu. Jednak wyboru nie dokonujemy na początku w menu, świetnie wpleciono go w rozgrywkę i pojawia się naturalnie. Jest okazja posmakowania bycia człowiekiem, a chwilę potem humanoidalnym Na'vim, który zdecydowanie świetnie sprawdziłby się w zawodzie Gortata. Najśmieszniejsze w tym wszystkim, że do pewnego momentu to jedna i ta sama postać. Jak to możliwe?

WYBIERZ SWOJEGO AVATARA

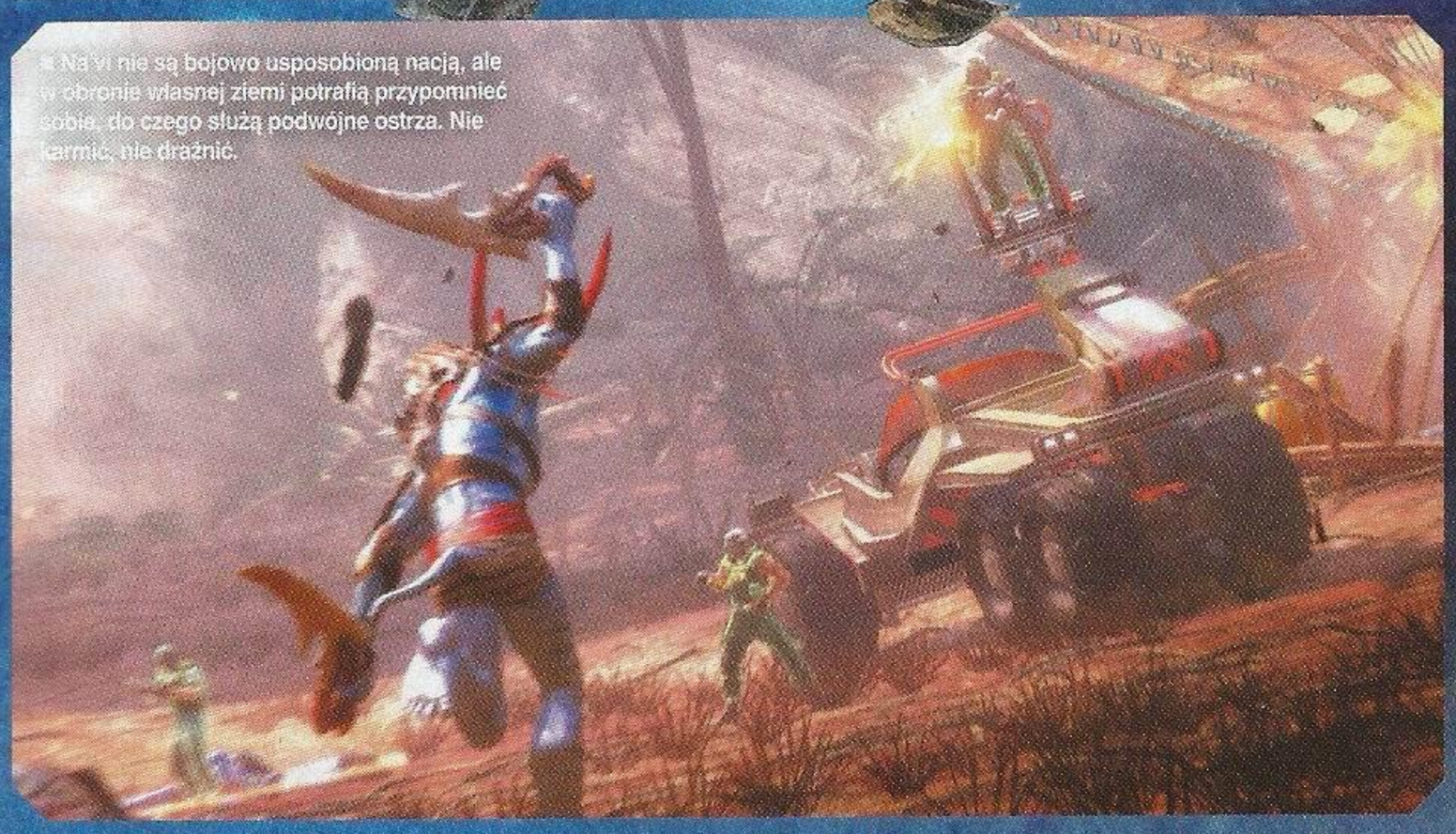
Zaawansowanie techniczne ludzi pozwoliło im na wybudowanie na Pandorze swoich laboratoriów. Poza badaniem flory i fauny (a także masą innych, mało interesujących zajęć naukowych), potrafią one przenieść umysł człowieka w ciało Na'viego. Właściwa postać leży sobie bezpiecznie w tajemniczej maszynie, zaś jej odpowiednik hula po łąkach i lasach. Tajemnica tytułu rozwiązana. Nie jest zaskoczeniem, że podobny los spotyka głównego bohatera, który oczywiście jest obdarzony specjalną umiejętnością przystosowywania się do nowych... ekhem... członków. Poza pierwszym szokującym spojrzeniem w lustro, wszystko idzie zgodnie z planem, ale dość szybko fabuła się rozpędza, a konflikt ludzi z Na'vimi nabiera nowego wymiaru. Trzeba opowiedzieć się po którejś stronie i z raz obranej ścieżki nie ma odwrotu. Zawsze można jednak wrócić do chwili wyboru, a warto to zrobić, bo różnice między rasami są widoczne. Może nie nadmiernie, na pewno ciekawiej jest wcielić się w niebieskiego koszykarza z ogonem, ale zwolennicy tradycyjnych karabinów także się w Avatarze odnajdą.

PO WIELU GODZINACH GRY MAM WRAŻENIE, ŻE LICZBA SZCZEGÓŁÓW I NATURALNOŚĆ TEGO UNIWERSUM MOŻE BYĆ PORÓWNYWALNA NAWET Z „GWIEZDNYM WOJNAMI"

Pierwsze kilkadziesiąt minut minie na poznawaniu interesującego świata, sprawdzaniu gdzie można wejść i na co trzeba uważać. Otwarta struktura miejscówek pozwala w pełni zatopić się w klimacie nowej planety, tereny są spore, choć nie ma mowy o częstym gubieniu drogi. Zjawiskowo wyglądają wiszące w powietrzu skały, stadka dziwacznych, antylopopodobnych zwierząt przechadzające się tu i ówdzie, wyraźnie zestawiono to z budowlami ludzi, które wyglądają jak gwałt na nieskazitelnej tkance Pandory. Same projekty flory to temat na dłuższą rozprawę, praktycznie żaden krzak nie przypomina tego, co widzimy na co dzień za oknem. Wielkie kwiaty, chowające się pod ziemię czerwone krzewy, tryskające żółtą, gęstą cieczą rośliny to tylko niektóre przykłady; widać że w projekt świata gry i filmu włożono dużo pracy. Postacie mogą wejść w interakcję ze środowiskiem, przepłoszyć zwierzynę albo w trakcie walki strącić kilka gałęzi. Jestem niezmiernie ciekaw, jak to wypadnie na kinowym ekranie. Jednak nawet najpiękniejsze miejsca mogą irytować, jeśli trzeba przemieszczać się po nich w jednostajnym tempie. Ekipa Ubisoftu poradziła sobie z tym problemem bez wysiłku. Ludzie potrafią po rozlewiskach pływać łodzi, Na'vi mają wierzchowce i majestatycznie sunące po niebie ptaki. W testowej wersji zdarzały się błędy kolizji, a sterowanie środkami transportu było trochę toporne, ale jednocześnie stanowiło miłe urozmaicenie. W trakcie gry można aktywować teleporty i przemieszczać się jeszcze szybciej, choć momentami niezbędne będzie wykorzystanie staroszkolnego biegu o własnych siłach. Wydaje mi się, że obszar zabawy jest optymalny, zwłaszcza że często składa się z kilku pięter, które dodatkowo go zwiększają.

WIELKIE KUMULACJE

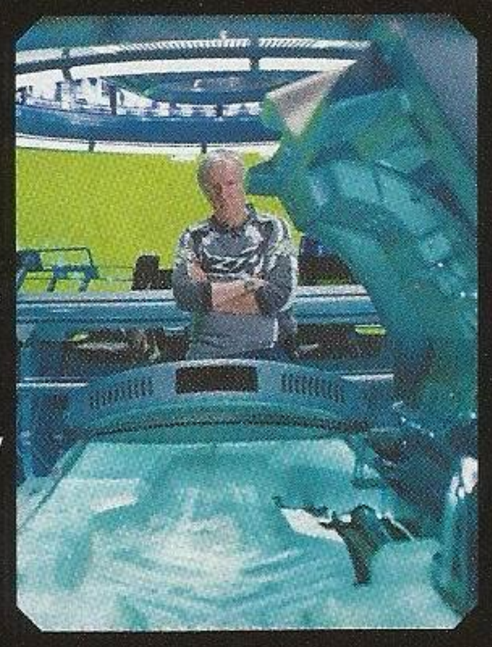
Postać cały czas zdobywa doświadczenie, każde udane starcie i pozytywne zakończenie misji skutkuje wypłacanymi punktami. Nie można ich przeznaczać na wybrane umiejętności, uaktywniają się one dopiero po przekroczeniu kolejnych pułapów doświadczenia.



■ Na'vi nie są bojowo usposobioną nacją, ale w obronie własnej ziemi potrafią przypomnieć sobie, do czego służą podwójne ostrza. Nie karmić, nie drażnić.

■ Decydując się na przyłączenie do Na'vich trzeba liczyć się z chłodnym przyjęciem. Nikt nie będzie strzelał korkiem od szampana, nie ma co liczyć na powitalny taniec. Pozostaje jedna możliwość – wykazać się umiejętnościami i pomóc w walce z ludźmi.

KAMERA TO OKO REŻYSERA



James Cameron jest znany z Hollywood ze swojej zdolności nakręcenia kasowego przeboju. Ciekawe, co powodowało nim, kiedy zabierał się za opowieść o konflikcie między ludźmi a Na'vimi? Zwiastun zapowiada wartką akcję podszytą elementami niemal filozoficznymi. Pytania o człowieczeństwo albo relacje społeczne bankowo pojawią się w kinowym Avatarze. Film będzie wyświetlany w salach specjalnie przystosowanych do 3D, choć naturalnie nie zabraknie klasycznej wersji. Historia nie pokrywa się z grą, oba produkty dzielą się światem, ale fabuły to inna sprawa. Takie rozwiązanie jest chyba najbardziej optymalne, bo można miesiąc przed premierą zagrać nie obawiając się o spoilery. Przy okazji po takiej „rozgrzewce" pójście do kina będzie pełniejsze, bo podparte choćby podstawową znajomością uniwersum. O aktorską stronę przedsięwzięcia raczej nie ma co się martwić – znany z ostatniego Terminatora Sam Worthington gwarantuje świetne aktorstwo, a przecież partneruje mu między innymi Sigourney Weaver i Michelle Rodriguez. Ujawniono niewiele, ale wiadomo, że film będzie historią romansu człowieka z „kobietą" z rasy Na'vi. Nie zabraknie solidnych efektów specjalnych, ale to jednak James Cameron i trzeba też liczyć na choćby pierwiastek wizjonerstwa, na coś, czego jeszcze w kinie nie było. Design kojarzy mi się ze stareńkim Sacrifice, więc jestem skłonny nawet z tego powodu wybrać się na seans. Czy będzie to mocny akcent na koniec roku? To się okaże, ale wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują na to, że zbyt wiele wpompowano w ten projekt pieniędzy i pasji, by porażka była jedną z możliwości.

■ Wystarczy kilka strzałów, żeby Na'vi musiał się uleczyć. Nie warto pakować się w sam środek zadymy, w wiekszości przypadku kończy się to szybkim zgonem. To nie Prototype, chaos nie jest drugim imieniem bohaterów. I tak jest efektownie.

Nie zauważyłem żadnego zbędnego skilla, co więcej, często korzystałem z tych dostępnych od początku, jak szybszy bieg albo czasowa niewidzialność. Z czasem pojawiają się ciekawsze propozycje: wezwanie zwierzęcego pomocnika, wzmocnienie ataku i wiele więcej, które opiszemy dokładnie przy okazji recenzji. Zdolności są dostępne „na żywo" z podręcznego menu, które mieści cztery z nich. Dodatkowo przygotowano coś w rodzaju zwolnienia czasu, pozwalającego na uniknięcie ataku szarżującego bawołu lub dokładne wycelowanie we wroga. Z tym drugim miewałem problem, bo bullet-time spowalniał także celownik i bardziej przydawał mi się do delikatnej korekty strzału.

Oprócz umiejętności, kolejne poziomy doświadczenia otwierają drogę do silniejszych broni i ponownie przyznam, że „arsenał" Na'vich jest dużo bardziej interesujący niż pistolety i karabiny. Na odległość potrafią razić z łuku i bezproblemowo zdejmowałem ludzi będąc pod osłoną niewidzialności. Ciekawsze propozycje przygotowano na walkę w starciu, bo można przebierać wśród podwójnych ostrzy, najeżonych kolcami maczug i masywnych mieczy. Krwi wprawdzie nie tryska, ani nawet nie ciurka, ale wyrzucanie przeciwników w powietrze jest wystarczająco kaloryczne, jak na mainstreamową produkcję. Walki są odpowiednio dynamiczne, tylko w wypadku zwinniejszych wrogów miewałem kłopoty, aby ich trafić.

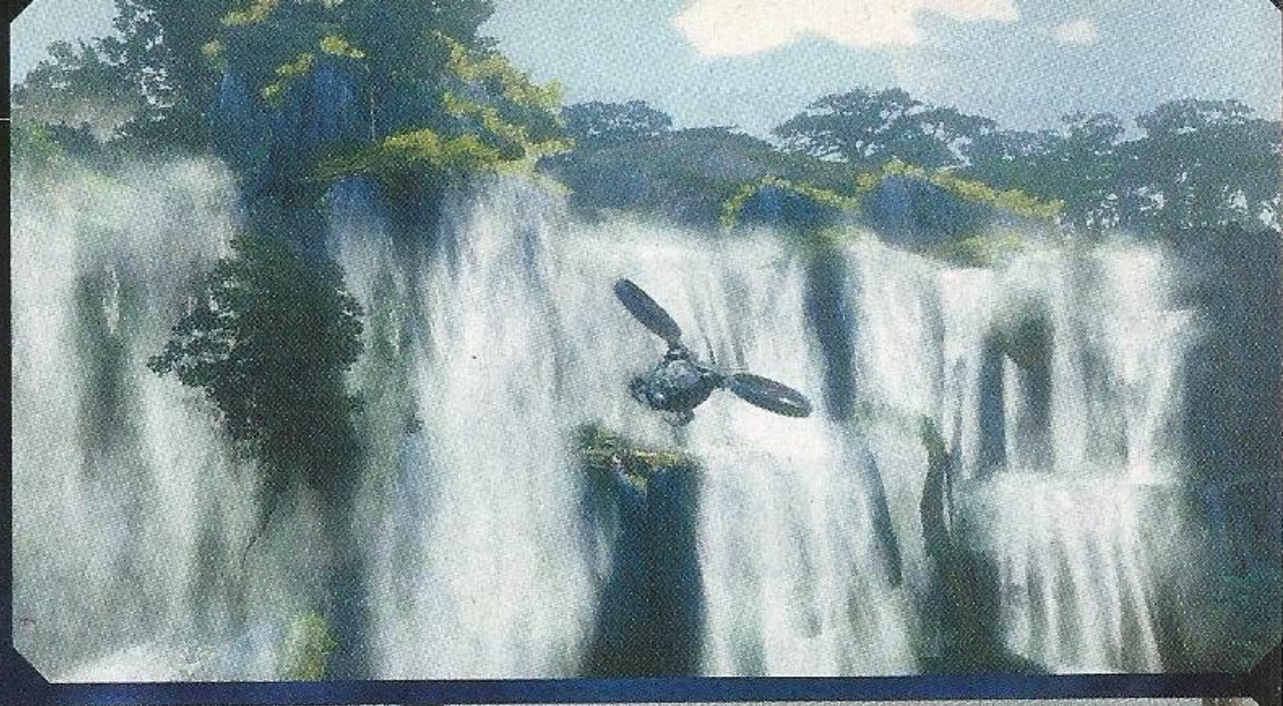
Z PUNKTU A DO B DO C

Na niedobór konfrontacji nie sposób narzekać, bo nawet przyjmując misję polegającą na dostarczeniu czegoś z jednego miejsca w drugie, można się przygotować na walkę. Jak nie z przeciwną rasą, to chociaż z krążącymi wilkopodobnymi stworzeniami, które wyczuwają obecność bohatera. Zadania zlecają przeróżne postacie, dokładnie zaznaczone na czytelnej mapie. Schemat powtarza się cały czas, ale nie mogę powiedzieć,

JESTEM WEWNĄTRZ

Avatar jest kolejnym krokiem w stronę gier absorbujących graczy w pełnym tego słowa znaczeniu. Nie chodzi tutaj o realistyczną grafikę, a o wywołanie złudzenia 3D i „wejścia" w sam środek wydarzeń. Wiele osób doskonale pamięta „szał" na hełmy VR w latach 90., które już wtedy miały opanować salony graczy. Ostatecznie okazały się zbyt drogie i trudne do programowania. Pierwszy z zarzutów dotyczy też telewizorów stereoskopowych, ale Ubisoft deklaruje że technologia zastosowana w Avatarze może zostać stosunkowo łatwo wykorzystana w innych tytułach. Szczęśliwcy, którym było dane posmakowanie tej produkcji w 3D, zgodnie twierdzą, że to rewolucja i znacznie podnosi radość czerpaną z przebywania w świecie Na'vich. Specjalnie mnie to nie dziwi, bo nawet na „zwykłych" telewizorach HD, Avatar prezentuje się doskonale. Nie mam zielonego pojęcia, gdzie kolejny telewizor miałby się zmieścić w redakcji, ale jeżeli inne studia także podążą tą drogą, nie będziemy mieli wyjścia. Na razie technologia jest traktowana jako ciekawostka, jedna z możliwości rozwoju rynku, ale muszę przyznać, że nawet jako „pokazówka" robi wrażenie. Nie będę się bawił w proroka i nie zacznę zgadywać, czy się przyjmie, ale nawet jeśli, to nie szybko – rynek musi jeszcze okrzepnąć po przyswojeniu High Definition. Potem? Kto wie...

■ Gatunki zwierząt dzielą się na podgatunki, które różnią się od siebie szybkością i wyglądem. Niby szczegół, ale wprowadza urozmaicenie, a autorom zapewnie nie sprawił dużo kłopotów. Kciuk w górę.



■ Ludzie korzystają z awatarów, bo nie mogą oddychać powietrzem Pandory. Bez tego na powierzchnię muszą wychodzić w specjalnych maskach i kombinezonach. Nie muszę dodawać, że takie utrudnienia nie dotyczą Na'vich, prawda?

że nudziłem się choćby chwilę. Czemu? Bo gra ciągle czymś mnie zaskakiwała. Miałem okazję osłaniać towarzyszy z wieżyczki strzelniczej, latać przez umieszczone w powietrzu okręgi, podkładać ładunki wybuchowe, a nawet zniszczyć spory latający statek ludzi. Z drugiej strony, nie znalazłem w Avatar niczego odkrywczego, ale dziś nie wymagamy tego nawet od najlepszych. Jak zwykle, kolejne sukcesy przekładają się na zdobywanie szacunku u innych postaci, a chęć brnięcia przed siebie potęguje ciekawa historia. Pełna wersja pokaże, na ile wystarcza rozgrywka, miałem wrażenie, że jeszcze sporo przede mną, co rokuje więcej niż dobrze.

Stworzenie niebanalnego sandboxa było najwyraźniej poniżej ambicji ekipy Ubi, bo Avatar zawiera w sobie także uproszczoną... strategię turową. W konkretnych miejscach można przenieść się do War Room i zarządzać jednostkami w skali całego księżyca Pandora. Możliwości zbyt wielu nie ma, do nas należy decyzja o ruchach grup jednostek pomiędzy prowincjami i kolejności wznoszenia kolejnych budynków – to dobrze, bo zbytnia złożoność mogła wyjść tylko na niekorzyść. Po każdym ruchu swoje pięć minut ma przeciwnik, ale za mało czasu spędziłem w tym trybie, by wydać wiążący werdykt. Na pewno to ciekawa odskocznia i prawdopodobnie tak należy go traktować, bo sedno zabawy to własnonożne przemierzanie fantastycznego świata gry. To całe bogactwo flory i fauny, arsenału i umiejętności musiało gdzieś znaleźć swoje ujście, takimi rzeczami wręcz wypada się chwalić na prawo i lewo. Zdecydowano się na wariant najbardziej oczywisty, czyli zebranie wiadomości o świecie w ciągle dostępnej Pandoropedii. Informacje podzielono na wyraźne kategorie, kolejne hasła pojawiały się na przykład, kiedy przez chwilę przyglądałem się jednej z roślin. Wbudowana encyklopedia to fajna sprawa i dobre miejsce na wlepienie megabajtów artworków, jakie powstają przy tworzeniu każdej gry. Jeśli po premierze filmu ktoś będzie głodny wiadomości o uniwersum Avatara, powinien skierować swoje kroki właśnie w tym kierunku.

DŁUBAĆ TRZEBA UMIEĆ

Technologia musi być podległa pomysłom, odwrócenie tej zależności bywa przyczyną miałkości filmów albo gier. Nie bez powodu twórcami Avatara zostali ludzie z doświadczonego studia, którzy wiedzieli jak osiągnąć wyznaczone cele. Za wcześnie na wydawanie ostatecznych sądów, ale gra prezentuje się co najmniej świetnie, wykreowane tereny są przekonujące i bogate w detale. Pod względem grafiki można Avatara porównywać z grami, które nie oferują otwartego świata. Dodajmy do tego nowatorską technologię 3D (szerzej w ramce), a Avatar momentalnie zrobi jeszcze większe wrażenie. To ładna gra nawet bez używania innowacyjnych stereoskopów, choć do historii przejdzie pewnie jako pierwszy głośny tytuł wykorzystujący możliwości najnowocześniejszych telewizorów...

Niestety, gorzej niż oprawa graficzna wypada przekazywanie emocji w rozmowach, zarówno przez ubogą mimikę postaci, jak i bezpłciowe dialogi. Aktorzy starają się jak mogą, ale z pustego i pan młody nie naleje – z banalnych wymian zdań nie dałoby się wycisnąć wiele więcej. Sytuację stara się ratować muzyka, szczęśliwie udanie dopasowując się do akcji na ekranie. Nawet spokojniejsze kawałki dość szybko się rozpoznaje, brzmią jakby pochodziły z uniwersum Avatara i dobrze podkręcają unikalny klimat.

W głowie ciągle dudnią mi wspomniane na początku obietnice Camerona... Ta gra nie jest filmowa i zastanawiałem się, czy James wiedział o czym mówi. Bo wyraźnie nie jest taka z założenia, brakuje w niej adrenalinopędnych skryptów, porywającej reżyserii cutscenek czy bardzo głębokiego przesłania. Czy popełniono błąd? Cameron nie zrozumiał się z Ubisoftem? Mnożyłem podobne pytania, aż w końcu doszedłem do wniosku, że mówiąc o podobieństwie do dzieła filmowego reżyser miał na myśli inne elementy. Musiało mu chodzić o złożoność i niejednoznaczność świata, przywiązanie do szczegółów i efektowność, a akurat te elementy doskonale charakteryzują grę Ubisoftu. Testowana wersja cierpiała co prawda na kilka drobnych usterek i niewątpliwie wymaga szlifów, ale nie przeszkodziły mi one w satysfakcjonującej zabawie. Wykreowane uniwersum szybko mnie do siebie przekonało, a potem przyssało do konsoli. Główną niewiadomą jest możliwa monotonia zagrażająca pełnej wersji, ale z drugiej strony ciekaw jestem, jak wybrną z tego autorzy. Na razie warto trzymać rękę na pulsie, bo przy przełożonych premierach wielkich hitów, może się okazać, że gwiazda Avatara rozbłyśnie. Zdecydowanie ma potencjał.

//gonzo

STWORZENIE NIEBANALNEGO SANDBOXA BYŁO NAJWYRAŹNIEJ PONIŻEJ AMBICJI EKIPY UBISOFT, BO AVATAR ZAWIERA W SOBIE TAKŻE UPROSZCZONĄ... STRATEGIĘ TUROWĄ!

PIERWSZY KWARTAŁ

2010

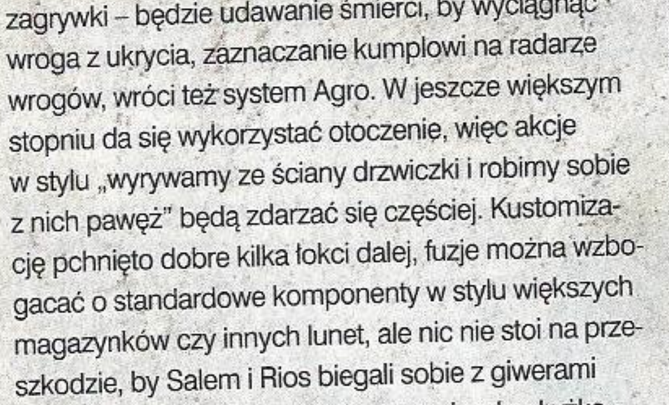
WYDAWCY ZDECYDOWALI, ŻE ŚWIĄT NIE BĘDZIE

JAK MAWIAŁ POETA, ŚPIESZMY SIĘ KOŃCZYĆ GRY, BO TAK SZYBKO NADCHODZĄ. POCZĄTEK ROKU 2010 PRZEJDZIE DO HISTORII RAZEM Z WIĘKSZOŚCIĄ WASZEJ GOTÓWKI, BO TAKIEGO WYSYPU GIER W OKRESIE POŚWIĄTECZNYM NIE PAMIĘTAJĄ NAWET NAJSTARSI KASZUBI. NADRÓBCIE ZALEGŁOŚCI W ŚWIĘTA I SZYKUJCIE SIĘ NA SZTURM. //OPRACOWAŁ: SASORI

01 ARMY OF TWO: THE 40TH DAY

EA / STYCZEŃ / PS3, X360, PSP

Tym razem obejdzie się bez dwóch recenzji w NEO+, bowiem 40th Day przygotowywane jest z należytym pietyzmem. Uzbrojeni po zęby (albo i wyżej) najemnicy znów rzucą się w wir walki stosując partnerskie zagrywki – będzie udawanie śmierci, by wyciągnąć wroga z ukrycia, zaznaczanie kumplowi na radarze wrogów, wróci też system Agro. W jeszcze większym stopniu da się wykorzystać otoczenie, więc akcje w stylu „wyrywamy ze ściany drzwiczki i robimy sobie z nich pawęż" będą zdarzać się częściej. Kustomizację pchnięto dobre kilka łokci dalej, fuzje można wzbogacać o standardowe komponenty w stylu większych magazynków czy innych lunet, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by Salem i Rios biegali sobie z giwerami pomalowanymi, dla przykładu, w serduszka. Łyżkę dziegciu w beczkę koopowego miodu wciska nieco przygłupia AI – jeden z niewielu elementów, które nie do końca zagrały w „jedynce". Czy EA zdąży to poprawić? Zobaczymy niedługo, bo terrorystów wraz z zakładnikami położymy trupem już w styczniu.



02 ALIENS vs. PREDATOR

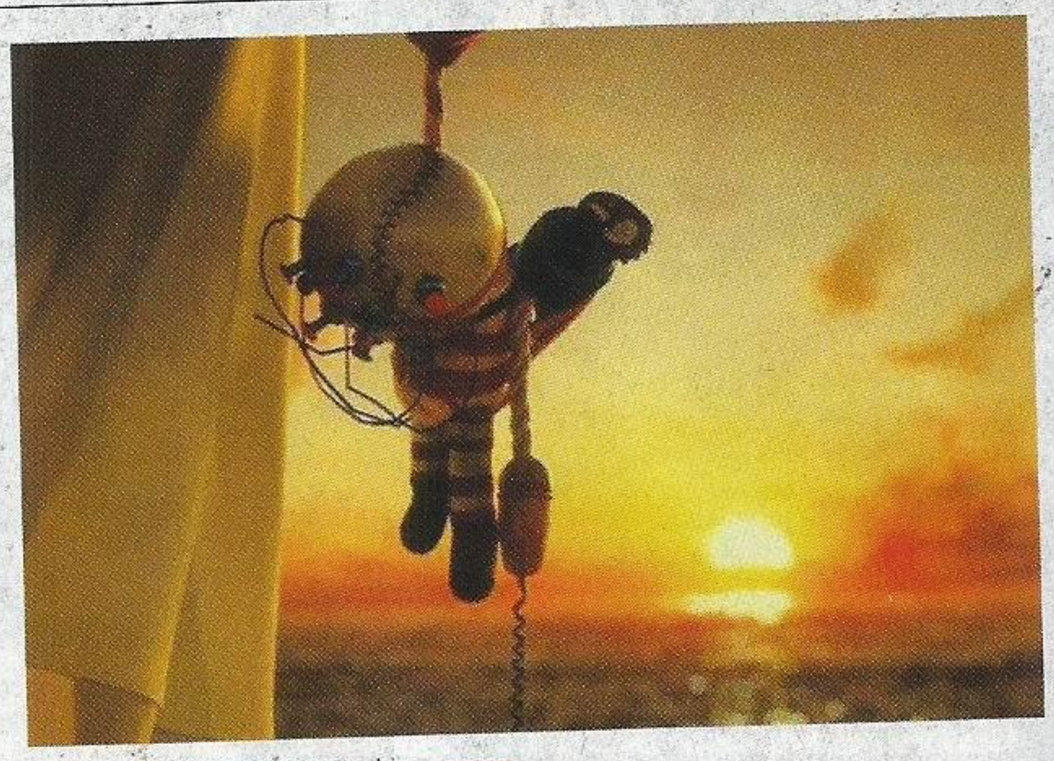
SEGA / LUTY / PS3, X360

Piętnaście lat temu Rebellion pozamiatał tworząc AvP – grę, którą wielu uznało za najlepszą na konsoli Jaguar. W ostatniej dekadzie rozmienili się na drobne i kleili gry co najwyżej średnie, ale teraz powracają ze swoim sztandarowym tytułem, by odzyskać należytą chwałę, kobiety i majonez. Tak, jak przed laty, dostaniemy w ręce właściwie trzy gry, bo każdym z protagonistów gra się zupełnie inaczej. Predator to gadżeciarz i czajnik, przemyka niewidzialny opłotkami, filtruje otoczenie kilkoma skanerami, podkłada bomby i spada na wrogów, znienacka urywając im głowy. Obcy z kolei przyprawią gracza o oczopląs, bo aby przetrwać, będą musieli błyskawicznie pomykać po sufitach, kitrać się po kanałach wentylacyjnych i szukać sposobu na zbliżenie się do ofiary. Ludzie zaś, jakżeby inaczej, swoją taktykę opierają na moczeniu się ze strachu oraz na brutalnej sile fuzji. Wygląda ślicznie, a jeśli multi się uda, będzie hit.

03 BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

EA / MARZEC / PS3, X360

Bad Company powraca w glorii, chwale i z jeszcze większym budżetem, niż poprzednio. Zdolni Szwedzi (dzięki za Pinball Dreams!) kładą tym razem największy nacisk na pojazdy, które dźwigać będą główny ciężar walk. Bez obaw, balans zostanie jednak zachowany, piechurzy nie pozostaną na lodzie – w ich grabie trafią wzmocnione względem poprzedniej części pukawki, dzięki czemu posłanie kogoś do piachu już nie zeżre połowy magazynka. Intensywność większych i bardziej badassowych starć podkreśli nowy silnik odpowiedzialny za demontaż otoczenia – i trzeba to przyznać, budynki padają w ruinę w sposób tak rajcowny, że aż serce rośnie. Żywotność multi przedłużą oczywiście specjalizacje żołnierzy, odblokowywanie kolejnych zabawek i ogólna galopująca kustomizacja. DICE to solidna firma, o wynik prac nie trzeba się raczej martwić. Marzec przyszłego roku będzie gorący.



04 BAYONETTA

SEGA / Q1 / PS3, X360

Bagnetka może zapłakać, bo na debiut wybrała naprawdę gorący okres. Na swoją obronę ma fakt, że jest ubrana tylko we włosy, więc podczas wykonywania co bardziej wykręconych combosów zdarzy się dziewczynie poświecić pośladem. Bagnetka używa włosów również do potężnej magii, którą brutalnie wykańcza napoczętych przeciwników. Walory estetyczne wzbogacą wiadra krwi i bluzgi, dostaniemy więc kolejny produkt dla dojrzałego gracza. Szalona walka wydaje się być niezłą alternatywą dla zachodnich Pudzianów z kosami.

05 BIOSHOCK 2

2K GAMES / LUTY / PS3, X360

Sequel BioShocka to kolejny maruder, który dociapie się do naszych czytników później, niż początkowo obiecywano. Stare chińskie przysłowie mówi, że „lepiej poczekać parę miesięcy dłużej i zagrać w grę dopracowaną do granic możliwości, niż dostać przyspieszonego pół-gniota i ściągać z neta kolejne łatki", więc nie ma tego złego – zwłaszcza, że twórcy B2 podpisują się pod tymi słowami wszystkimi kończynami. Przynajmniej oficjalnie, ale chyba nie ma co poddawać w wątpliwość ich słów, bowiem presja ciąży na nich ogromna – to przecież nowa ekipa, przed którą postawiono zadanie napisania kontynuacji gry, która zdążyła stać się legendą. Nowy BioShock będzie właściwie dwoma grami, bo tryby single- i multiplayer mają być kompletnie odmienne (przygotowują je też dwie ekipy developerów). W singlu wejdziemy w śmierdzące buciska Wielkiego Tatuśka i będziemy szwendać się po Rapture – ale również poza granicami miasta, bo przecież Tatuśkom dno oceanu nie jest straszne. Mimo iż wszystko będzie się dziać dziesięć lat po wydarzeniach z części poprzedniej, podwodne miasto wciąż istnieje i wciąż pełne jest szaleńców. Tych potraktujemy standardowym ekwipunkiem Tatuśka, wzbogaconym o możliwość ciskania plazmidami. Multi, z kolei, cofnie nas względem pierwszej części o dekadę, będziemy więc mieli okazję przyjrzeć się jak Rapture, nomen omen, szło na dno. W trybie tym wcielimy się w jednego ze splicerów, dostaniemy w łapki system rozwoju postaci, w apartamencie-lobby będziemy mogli dobierać sobie sprzęt, itd. Wygląda to na solidny, przemyślany projekt, a nie tylko doczepkę do trybu głównego. Jak ryby w wodzie poczujemy się w lutym.

06 DANTE'S INFERNO

EA / LUTY / PS3, X360, PSP

Dante będzie miał ciężką przeprawę – można by właściwie powiedzieć, że przejdzie przez piekło, bo w boju o portfele graczy na drodze stanie mu sam bóg wojny. I pewnie nawet wyróżniająca go rozbudowana magia na niewiele się zda. Dante's Inferno będzie grą mroczniejszą niż GoW, bo i osadzoną w miejscu bardziej sugestywnym dla naszego rejonu kulturowego. Kręgi piekielne pełne są umęczonych dusz, powykręcanych ciał i wizualizacji najgorszych koszmarów. Klimat cierpienia i desperacji będzie się lał z ekranu pospołu z wiadrami demoniej juchy. Od czasu do czasu trafi się też jakiś sutek, także gra kompletnie nie nadaje się dla dzieci – bo jak wiadomo, nadmiar sutków może zniszczyć psychikę młodego człowieka, a na smakowanie desperacji przyjdzie jeszcze czas. Taki setting przemierzać ma facet, który w poszukiwaniu swojej ulubionej pary sutków nie cofnie się przed niczym, choćby miało to być przyszywanie sobie różnych rzeczy do klaty. Ratowaniu wspomnianej Beatrice z chęcią oddadzą się głównie posiadacze X-klocków, bo szansa, że Dante przeskoczy kult Kratosa, jest raczej nikła.

07 DARKSIDERS: WRATH OF WAR

THQ / STYCZEŃ / PS3, X360

Odkrywczo brzmiący podtytuł tej pozycji, Wrath of War, należy rozumieć dosłownie. Gra opowiadać będzie bowiem o losach mocno podenerwowanego Pana Wojny, jednego z Czterech Jeźdźców Apokalipsy, którego zrobiono w Balona. Pan Wojna nie da sobie w michę dmuchać, więc po kaszubsku bierze konia za twarz i rusza do boju w stylu Kratosa czy innego Dantego. Z zabitych wrogów wyciąga dusze, za które kupuje sobie umiejętności, ciosy i ekwipunek. Brzmi to wszystko dosyć sztampowo, ale całkiem ładnie wygląda i się rusza.

08 DEAD RISING 2

CAPCOM / Q1 / PS3, X360

Z pewną taką nieśmiałością przyglądamy się najnowszym doniesieniom o kontynuacji kultowej przepychanki z zombiakami. Jasne, czekaliśmy na multiplayer jak na wypłatę, ale chyba wyobrażaliśmy go sobie inaczej, niż jako krwawą modyfikację Amerykańskich Gladiatorów. To, co w DR było żartem (koński łeb, maska LEGO) tutaj stało się podstawą rozgrywki. Koop polegający na wspólnym przetrwaniu byłby chyba ciekawszy, ale nic to. Reality show zamiast rozwiązywania zagadki epidemii? Pożyjemy, i tak dalej, ale jednego możemy być pewni – wygrzew na nadgniłych półmózgach będzie przedni.

09 FINAL FANTASY XIII

SQUARE ENIX / KWIECIEŃ / PS3, X360

Długie oczekiwanie ma się wreszcie ku końcowi, gdyż wersja na PS3 jest już właściwie gotowa, a bluźniercza konwersja na Pudło X weszła w ostatnią fazę produkcji. Z tej okazji w sieć poszły nowe materiały promocyjne, a na TGC można było zobaczyć w akcji każdego z bohaterów (i nieco zaniepokoić się niemal pewną informacją, że gra za nas będzie decydować, którym hermafrodytą będziemy w danej chwili sterować). Zaprezentowano też przesycony cukrem trailer, dzięki któremu możemy nie martwić się już o słodzenie herbaty i odpuścić zalecaną przez lekarza dzienną dawkę seriali brazylijskich, ponieważ seria jest w swojej najwyższej formie. Famitsu wystawi 40/40 już w grudniu, reszta świata będzie musiała zaczekać do kwietnia.

10 GOD OF WAR 3

SONY / MARZEC / PS3

Kolejny pewniak, który sprzeda się bez specjalnego zachęcania. Właściwie to już się chyba sprzedał – no bo czy ktokolwiek ma jeszcze jakieś wątpliwości? Nie pozostaje nic innego, jak odliczać dni do momentu, gdy dzikie hordy posiadaczy PS3 rzucą się do sklepów i zaczną urywanie harpiom skrzydełek, urzynanie bogom głów, demolowanie świątyń i zaliczanie... zadań. Właściciele X360 nie będą mieli innego wyjścia jak strzelić focha i, ciuchutko pochlipując, dłubać sobie od niechcenia w demonach z Dante's Inferno i Darksiders. Zwieńczenie przygód Kratosa, dla którego napisano od nowa silnik dźwigający grę, będzie murowanym hitem i już tylko jedno pytanie pozostaje bez odpowiedzi – ile kontenerów mięsa pokroi łysy, zanim przemebluje po swojemu Olimp?

11 GRAN TURISMO 5

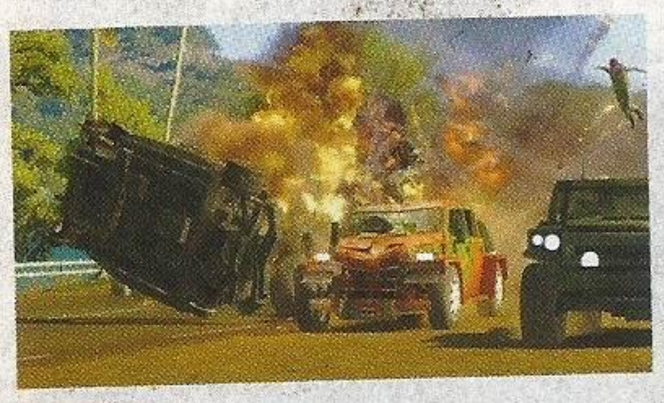
SONY / MARZEC / PS3

Gran Turismo 5 to jeden z tych tytułów, którym jakakolwiek reklama nie jest do szczęścia potrzebna – no bo po co się przemęczać, skoro gracze są tak napaleni, że płacą za wersję demo? Nic tylko wyczekiwać paczek screenów dystrybuowanych za drobną opłatą. Król symulatorów wyścigowych, ze swoim obłędnym tysiącem furek i topowym modelem jazdy, znów wszedł w poślizg. Przyciśnięty przez Sony Kazunori Yamauchi (szef Polyphony), obiecał, że gra definitywnie i już bez żartów, na Teutatesa, ukaże się w marcu przyszłego roku. To data, którą w kalendarzu zaznaczają sobie mieszkańcy KKW, reszta świata wciąż musi obgryzać łokcie (bo paznokcie i palce się już zjadły) w niepokoju i mieć nadzieję, że gra na innych kontynentach ukaże się w kilka dni później.

12 HEAVY RAIN

SONY / Q1 / PS3

Na najnowszy projekt twórców Fahrenheita jedni czekają z utęsknieniem, inni z obawami lub ciekawością – ale chyba żaden szanujący się miłośnik marnotrawienia życia przed konsolą nie przechodzi obok tego tytułu obojętnie. Heavy Rain jest kolejną „dorosłą" grą na liście, tym razem jednak nie z powodu sutków i obciętych kończyn, a raczej spokojnego, kontemplacyjnego tempa i wagi podejmowanych tematów. Nasze obawy co do tego, że gra okaże się jednym wielkim QTE, nie spełniły się. Teraz zastanawiamy się, jak to z tą nieliniowością będzie – na taką „prawdziwą" szans oczywiście nie ma, ale jakość iluzji zależy od liczby drzewek możliwości i ich rozgałęzień. To będzie naprawdę ambitna gra – i oby tym razem obyło się bez inwazji roztoczy z kosmosu.



13 JUST CAUSE 2

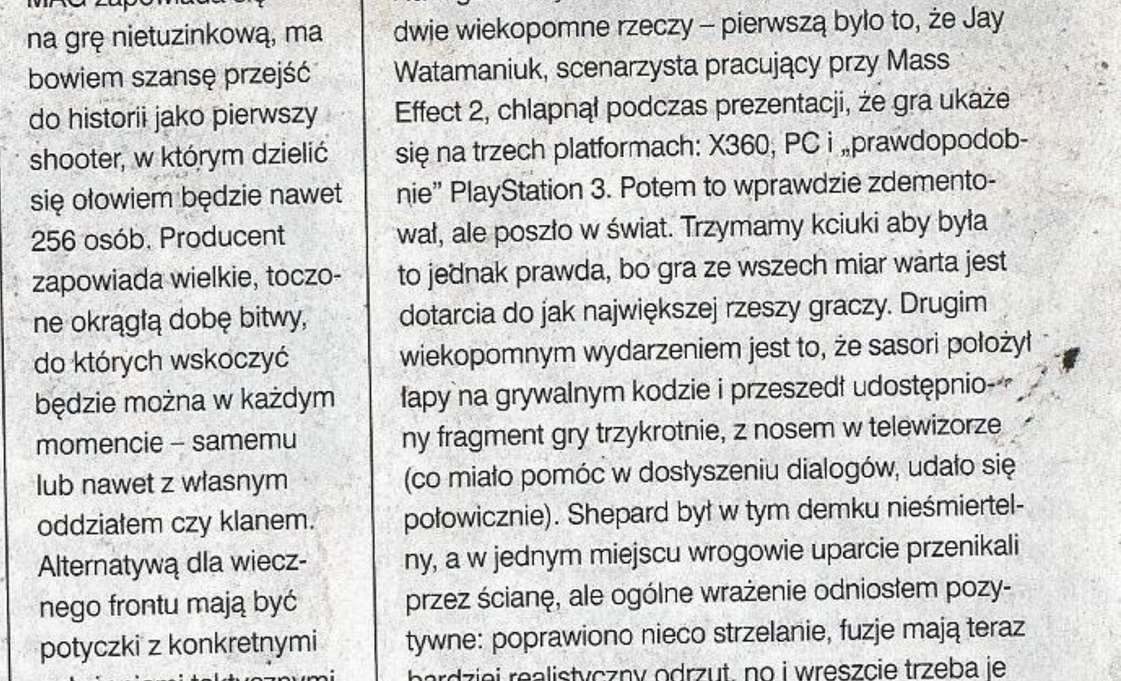
EIDOS / Q1 / PS3, X360

Pierwsza część Just Cause może nie zbawiła ludzkości i nie zapisała się złotymi zgłoskami w historii gier video, była jednak na tyle porządna, że pozwoliła zaistnieć na rynku zdolnej ekipie Avalanche Studios. Niemal cztery lata, które minęły od jej premiery, Szwedzi spędzili na intensywnej pracy. Swój autorski silnik, Avalanche Engine, rozebrali na części pierwsze i złożyli od nowa, dopieszczając każdą linijkę kodu. Kiedy parę miesięcy temu, ni z gruchy, ni z pietruchy pokazali hulającą na Avalanche Engine 2.0 nadchodzącą kontynuację Just Cause, nie pozostawało do zrobienia nic innego, jak zebranie szczękoczułek z podłogi i zaznaczenie w kalendarzu czerwonym kółkiem wiosny 2010 roku. O takiej grafie nie wspominają nawet chińskie i kaszubskie przysłowia. A trzeba jeszcze przecież wziąć poprawkę na to, że teren gry to okrągłe 1000 kilometrów kwadratowych, a Just Cause 2 jest sandboxem. I to sandboxem tym razem zapowiadającym się nieco bardziej ekscytująco niż cztery lata temu, bowiem Rodriguez może dzięki nowej linie z hakiem odwalać istnego Spidermana, korzystać ze spadochronu niczym z lotni, pływać, skakać z samolotu i ogólnie zwiedzać wyspę od śnieżnych szczytów aż po zarośnięte dżunglą doliny. Możliwości agenta są kompletnmie odjechane, ale dzięki temu może być zabawniej.

14 LOST PLANET 2

CAPCOM / Q1 / PS3, X360

Zagubiona planeta zmieniła się deko w efekcie wydarzeń kończących cześć pierwszą. Terraforming ruszył z kopyta i mroźnej E.D.N. III serwowane jest przetestowane na mateczce ziemi globalne ocieplenie. Al Gore już zapewne zbiera swoje zastępy oszołomów, by potępić tak bezczelne promowanie ingerowania w klimat, ale dla nas są to raczej dobre wiadomości. W Lost Planet 2 będzie trochę zieleniny – oczy więc sobie odpoczną od śnieżnej bieli, kiedy walki będziemy prowadzić w dżungli. Capcom obiecał ponadto poprawienie tych elementów, które nie do końca zagrały w poprzedniej części – postaci mają poruszać się szybciej i mieć większą swobodę w rozglądaniu, wywalono również ciągle ubywającą energię bohatera. Będzie więc dynamiczniej i bardziej bezstresowo. Jednak na największą plombę zapowiada się tryb czteroosobowej kooperacji, zwłaszcza w świetle przemeblowanej kwestii wspomnianej energii, która teraz służy do odpalania co konkretniejszych zabawek. Gracze mogą sobie tę energię przekazywać, więc nic nie stoi na przeszkodzie, by jeden z czterech muszkieterów został swoistym medykiem. Do odblokowania będą dziesiątki opcji kustomizacji postaci, każda ekipa będzie więc unikatowa. Gwarantowane wiadro miodu.



16 M.A.G.

SONY / STYCZEŃ / PS3

MAG zapowiada się na grę nietuzinkową, ma bowiem szansę przejść do historii jako pierwszy shooter, w którym dzielić się ołowiem będzie nawet 256 osób. Producent zapowiada wielkie, toczone okrągłą dobę bitwy, do których wskoczyć będzie można w każdym momencie – samemu lub nawet z własnym oddziałem czy klanem. Alternatywą dla wiecznego frontu mają być potyczki z konkretnymi założeniami taktycznymi. Postacie graczy będą zdobywać doświadczenie, co ma się przełożyć nie tylko na kustomizację sprzętu i umiejętności zawodnika, ale również na jego awans w szeregach jednej z trzech armii (będzie można poprowadzić cały oddział). Może wyjść zakalec, może być hit – ale przejść obojętnie się nie da.

17 MASS EFFECT 2

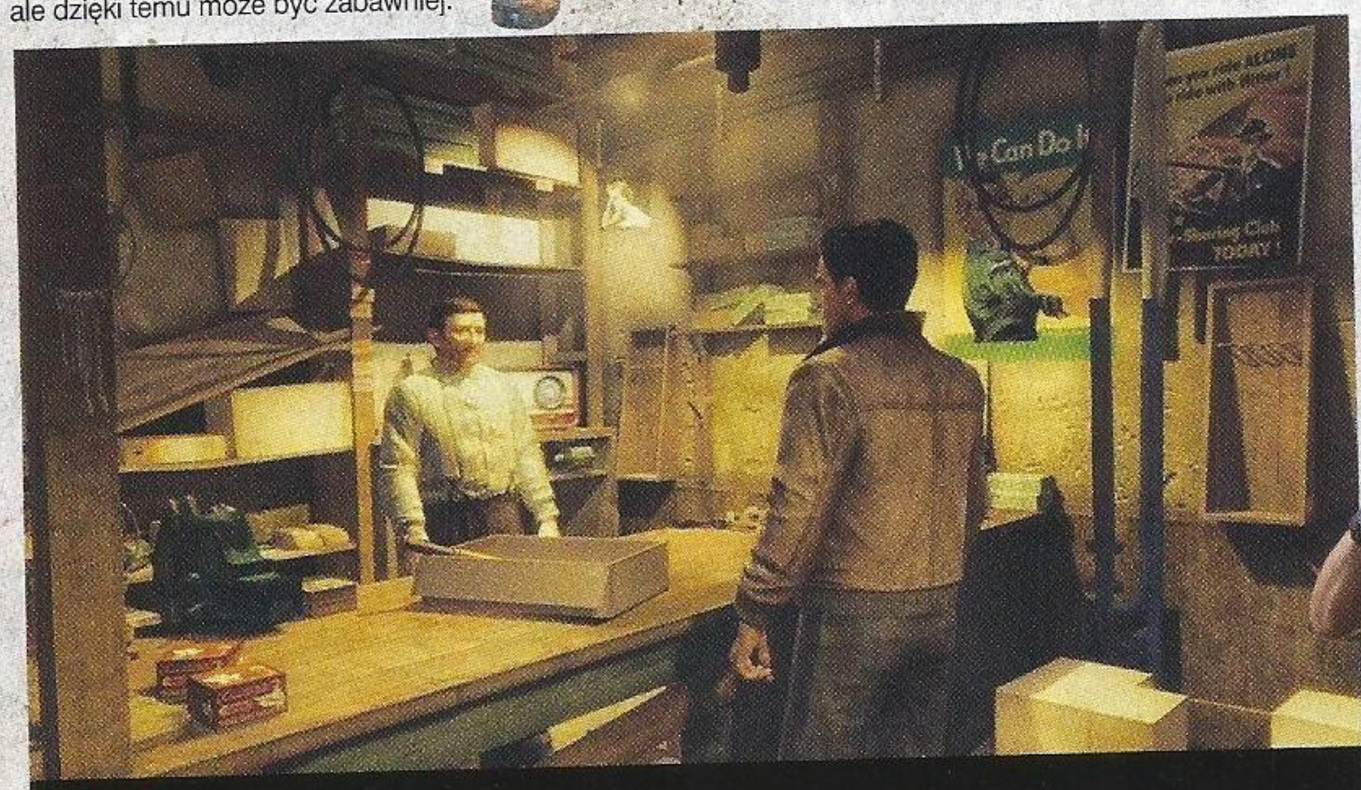
EA / STYCZEŃ / X360

Na tegorocznym Poznań Game Arena zdarzyły się dwie wiekopomne rzeczy – pierwszą było to, że Jay Watamaniuk, scenarzysta pracujący przy Mass Effect 2, chlapnął podczas prezentacji, że gra ukaże się na trzech platformach: X360, PC i „prawdopodobnie" PlayStation 3. Potem to wprawdzie zdementował, ale poszło w świat. Trzymamy kciuki aby była to jednak prawda, bo gra ze wszech miar warta jest dotarcia do jak największej rzeszy graczy. Drugim wiekopomnym wydarzeniem jest to, że sasori położył łapy na grywalnym kodzie i przeszedł udostępniony fragment gry trzykrotnie, z nosem w telewizorze (co miało pomóc w dosłyszeniu dialogów, udało się połowicznie). Shepard był w tym demku nieśmiertelny, a w jednym miejscu wrogowie uparcie przenikali przez ścianę, ale ogólne wrażenie odniosłem pozytywne: poprawiono nieco strzelanie, fuzje mają teraz bardziej realistyczny odrzut, no i wreszcie trzeba je przeładowywać (co daje +5 do efektu bad mo-fo). Grafika przeszła mały retusz, którego może nie widać zbyt dobrze na postaciach, za to widok futurystycznego miasta zapiera dech w piersiach – w tym temacie jest o wiele lepiej niż poprzednio. Czy gra ukaże się w zapowiedzianym terminie? Ciężko orzec, poprzednia część ślizgała się raz za razem.

18 MONSTER HUNTER TRI

CAPCOM / Q1 / Wii

Na Monster Hunter Tri warto czekać z wielu powodów. Najtrywialniejszym z nich jest śliczna oprawa audiowizualna; z MHT obcuje się bez bólu zębów często towarzyszącemu innym tytułom na „najsłabszego" next-gena. Powodem poważniejszym jest fakt, że liczba Japończyków, która grę już kupiła, idzie w gazyliony – i to pomimo tego, że aby bawić się w multi, w KKW opłacić trzeba abonament. Jak to mówią, taka masa ludzi nie może się mylić. Rzeczywiście, żółci bracia już grają, a my musimy poczekać do pierwszego kwartału przyszłego roku, ale za swoją cierpliwość zostaniemy wynagrodzeni: wersja dla gaijinów pozbawiona będzie abonamentu i obsłuży WiiSpeak, w japońskiej edycji próżno szukać. Możliwość nieskrępowanej komunikacji będzie w cenie, bowiem w MHT na łowy wyruszy nawet czteroosobowa ekpia. Lokalne multi też będzie sycące, obsłuży do dwóch graczy na jednym TV, a swoją postać da się zgrać na wiilota i tak przygotowanym iść do kumpla. Najważniejszym powodem do czekania jest jednak znak firmowy MHT – ogromny rozmach i ambicja twórców, które gwarantują setki godzin zabawy.



15 MAFIA II

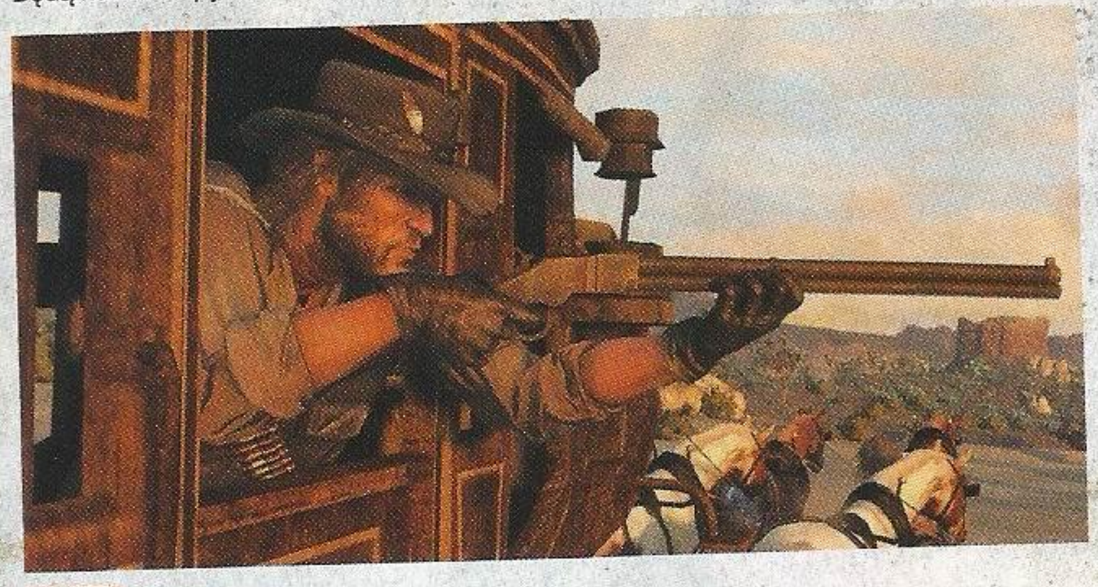
2K GAMES / STYCZEŃ / PS3, X360, PSP

Mafia 2 wygląda na pierwszą ligę i tylko fakt, że 2K Czech nie dali jeszcze nikomu zagrać na poważnie w wersję przedpremierową, może pozostawiać jakiekolwiek pole dla wątpliwości. Jedną z nich jest nieco klockowate wrażenie, jakie sprawia model jazdy i zniszczeń pojazdów – ale autorzy mają jeszcze prawie trzy miesiące na szlify (o ile nie zaliczą obsuwy), należy im się więc kredyt zaufania. Cała reszta prezentuje się znakomicie, od wypieszczonej grafiki, przez grę aktorów, aż po design misji. No i to, co w tej pozycji najważniejsze, czyli gangsterski klimat, którego próżno szukać w innych sandboxach. Pod tym względem Mafia 2 przebija nawet swoją poprzedniczkę, która stawiała raczej na ukazanie gangsterów w romantycznym świetle. Wtedy dla naszych milusińskich najważniejszy był honor i tym podobne bzdury, teraz chłopaki są ludźmi z krwi i kości i nie będą stronić od tankowania, dam negocjowalnego afektu i innych radości. Wygląda na to, że będziemy bawić się równie dobrze, co oni.

19 NO MORE HEROES: DESPERATE STRUGGLE

UBISOFT / STYCZEŃ / Wii

Suda 51 to osobliwy przypadek pośród producentów gier. Jego tytuły są jak warcaby z szympansem – niby ciekawy eksperyment, ale na dłuższą metę niespecjalnie to grywalne. Nie zawsze łamanie konwencji idzie w parze z dobrą zabawą, a partner pożerający pionki to zdecydowanie za dużo, czasem jednak i sztuka nieużytkowa zrodzi perełkę. Dla Sudy takową okazało się No More Heroes, pierwsza gra w jego karierze, która dochrapała się tak szmalcownego uznania, by zapadła decyzja o wydaniu sequela. A nawet sequela do tego sequela, choć ponoć już nie na Wii. W NMH2 wszystkiego będzie więcej – walki, świetlnych katan, absurdalnego humoru, efektów graficznych i, rzecz jasna, porąbanych pomysłów. Będą nawet etapy 8-bitowe, a to zapewne zaledwie wierzchołek szalonej góry lodowej.



20 RED DEAD REDEMPTION

2K GAMES / Q1 / PS3, X360

Nowa gra od fachurów z Rockstara jest godna zainteresowania już choćby tylko dlatego, że hasać będzie na kombinacji kapitalnych silników – RAGE i Euphoria. Rzecz jasna to nie wszystko, bo w łapy dostaniemy rozbudowanego sandboxa w stylu GTA IV (tyle że na sporo większym terenie, żeby było gdzie się rozbijać koniem), z dziesiątkami misji i zadań pobocznych, do których możemy podchodzić w dowolnej kolejności (lub wcale). RDR ma być zabawką i posłużyć do spełniania dziecięcych marzeń o napadaniu na pociągi, strzelaninach w karczmach, wielkich czerwonych śpiochach z klapką na tyłku i zestrzeliwaniu z szubienicy świeżo powieszonych ludzi. Jeszcze niedawno zastanawialiśmy się, kto będzie królem westernów na obecnej generacji. Dziś już wiemy (sorry, Techland).

21 SPLINTER CELL: CONVICTION

UBISOFT / LUTY / X360

Zawsze wzruszały mnie historie, w których niemal gotowy projekt wywalany jest do kosza, bo nie spełniał wysokich wymagań działu jakości. Oczywiście można doszukiwać się w tym ruchów marketingowych lub próby poprawienia gry pod niedzielnych graczy – ale myślmy pozytywnie i ustalmy, że zrobiono to wszystko z troską o dobre imię marki. Sam Fisher przypomina teraz starszego brata Bourne'a – zapożyczył od niego nie tylko sweterek, ale też z ludźmi rozmawia podobnie, a cała produkcja ma mocno filmowy klimat. Sam pozwoli nam pobawić się ze sobą na dwa sposoby: po cichu lub na ramboida. Nie jest jeszcze do końca jasne, które podejście będzie trudniejsze, ale jedno stwierdzenie można zaryzykować – kilka nowych zagrywek Sama sprawi, że będzie to najłatwiejsza część serii. Zarazem jednak najbardziej filmowa, soczysta i pompująca adrenalinkę.

22 SINGULARITY

ACTIVISION / MARZEC / PS3, X360

Wyspę, na której będzie miała akcja gry, autorzy nazwali „Katorga-12", ale wygląda na to, że nie będzie aż tak źle. Tym, co wyróżniać ma Singularity na tle pierdyliarda innych strzelanek, jest manipulowanie czasem. Drogę przez Katorgę utorujemy sobie za pomocą cudownego urządzenia, które jest w stanie postarzyć lub odmłodzić przedmioty – posłuży to do zwalczania przeciwników, bowiem będziemy mogli wpływać naszym ustrojstwem na środowisko gry i nic nam nie przeszkodzi, dla przykładu, zrzucić komuś na łeb sztucznie postarzonego elementu scenerii. Postarzającymi falami da się też potraktować ludzi, którzy odpływają wtedy niczym hitlerowiec w „Ostatniej Krucjacie". To nie koniec zabaw z czasem, autorzy przygotowali zagadki, które mogą na przykład polegać na odpowiednim postarzaniu i odmładzaniu elementów jakiejś maszynerii tak, by zadziałała. Do tego dojdą jeszcze skoki do roku 1950 i z powrotem, w 2010 – przyda się to do przejścia po moście, którego w przyszłości już nie ma. Może być ciekawie.

23 SPLIT/SECOND

DISNEY / Q1 / PS3, X360

Na Split/Second mamy baczenie głównie dlatego, że wypełnionych walką, arcade'owych wyścigów nigdy dosyć. A jej autorzy pokazali co mogą wraz z pięknym Pure. W grze szaleć będziemy po mieście, które jest jednym wielkim planem zdjęciowym dla pokopanego reality show. Wszystko ma być stylizowane na program telewizyjny – dla przykładu, wstawki prezentujące trasę przed wyścigiem mają wyglądać jak trailery ukazujące, co da się na niej roznieść w drzazgi. Właśnie na destrukcję stawiany jest największy nacisk. Tak jak w Burnout, niebezpiecznymi i odważnymi zagrywkami ładować będziemy sobie pasek energii, który w konkretnych miejscach na trasie posłuży do odpalenia katastrofy. Może to być wysadzenie mostu, zwalenie na tor wieży ciśnień czy nawet zrzucenie na rywali samolotu. Trasa szybko zaczyna przypominać pole bitwy, co na rozgrywkę ma wpływ nie tylko kosmetyczny – tor będzie się dynamicznie zmieniał, bo na przykład tam, gdzie przed chwilą droga była wolna, teraz leżą płonące ruiny. W Split/Second najważniejszy jest wygrzew, próżno więc szukać tutaj licencjonowanych fur, profesjonalnego tuningowania wózków czy realistycznego modelu jazdy. Jeżeli autorzy odpowiednio zbalansują wyścigi z destrukcyjnymi przerywnikami i nie pokpią multi (o którym na razie wiadomo niewiele), otrzymamy alternatywę dla wspomnianego Burnouta.

24 SUPER STREET FIGHTER IV

CAPCOM / STYCZEŃ / PS3, X360

Na „nowego" Ulicznego Wojownika długo nie trzeba było czekać. Usłużny Capcom wychodzi naprzeciw oczekiwaniom graczy i już wiosną przyszłego roku wypuszci dopasioną wersję swojego hiciora. Dlaczego nie DLC? Ano dlatego, że dodatków podobno jest zbyt wiele, jak na cyfrową dystrybucję. Dostaniemy około ośmiu nowych postaci, w tym T. Hawka, Dee Jaya oraz Juri, walczącą stylem taekwondo Koreankę o nikczemnym charakterze. Do tego nowe Ultra Combosy i przemodelowane multi, w którym dojdzie, między innymi, opcja podglądania toczących się pojedynków. Twórcy SFIV wzięli sobie do serca narzekania graczy w kwestii animowanych intro & outro postaci i obiecali przygotować wszystkie od nowa. Posiadacze wersji podstawowej mają otrzymać jakiś bliżej nieokreślony bonus. Czy to wszystko to wystarczająco wiele, by ponownie inwestować swoją ciężko zdobytą mamonę? Chyba nie jest źle, w dodatku Capcom obiecał wydać SSFIV w niższej cenie.

Rejoindre la Résistance

JUŻ GRANE!

INFO
DEVELOPER: PANDEMIC
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: 4 GRUDNIA
KONSOLA: XBOX 360, PS3

THE SABOTEUR

Na pierwszy rzut oka nowa gra Pandemic zapowiada się na drugoligową pozycję, ale już po chwili okazuje się, że ma niepowtarzalny urok. Takiej gry o drugiej wojnie światowej jeszcze nie było

William Grover Williams. Kierowca wyścigowy, bohater francuskiego ruchu oporu, człowiek prawdopodobnie niezbyt znany poza Francją i Wielką Brytanią. To on stanowił inspirację do stworzenia postaci Seana Devlina, protagonisty Saboteur. Sean to szary człowiek, z twarzy podobny zupełnie do nikogo. Niezainteresowany wojną i polityką. Miłośnik pięknych kobiet i szybkich samochodów. Irlandczyk z krwi i kości, pije dużo whisky, w co drugim zdaniu rzuca „shite", „aye" i „fo fok sejk", a jak go ktoś wkurzy, to daje mu w zęby, nawet jeśli jest to uzbrojony niemiecki żołnierz. Pechowo dla niego, właśnie ta porywczość doprowadziła do śmierci jego przyjaciela, Julesa.

Seana po raz pierwszy zobaczyłem w nocnym klubie w Paryżu. Szczupła dziewczyna z obnażonymi piersiami śpiewała i prężyła się przed niemieckimi żołnierzami, a Devlin samotnie upijał się w rogu, gapiąc się tępo na zdjęcie trzy miesiące wcześniej zrobione jemu i Julesowi przez siostrę przyjaciela. To było w dniu wyjazdu bohatera do Niemiec na wyścigi. Sean jest kierowcą rajdowym, a także świetnym mechanikiem. W Niemczech miał odnieść pewne zwycięstwo, ale plany pokrzyżował mu Dirker, stereotypowy hitlerowiec – napakowany, krótko ostrzyżony świński blondyn, ślepo oddany fuhrerowi. Podczas wyścigu Dirker przestrzelił oponę w aucie Seana, uniemożliwiając mu kontynuowanie jazdy. Jeszcze tego samego dnia, bohater wraz z Julesem zakradli się do miejsca, gdzie szkop zaparkował furkę i zrzucili ją w przepaść. Niestety, zostali złapani na gorącym uczynku i oskarżeni o szpiegostwo. Dirker zastrzelił Julesa, a Devlin poprzysiągł mu zemstę.

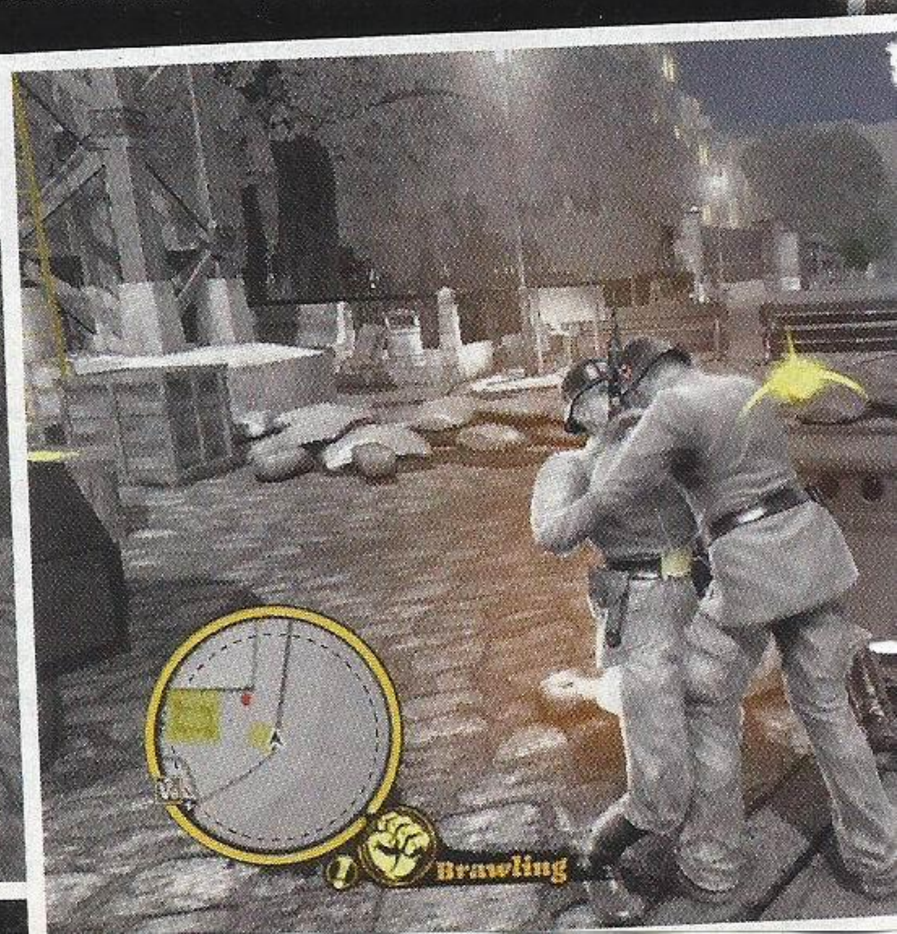
UCIECZKA Z FABRYKI

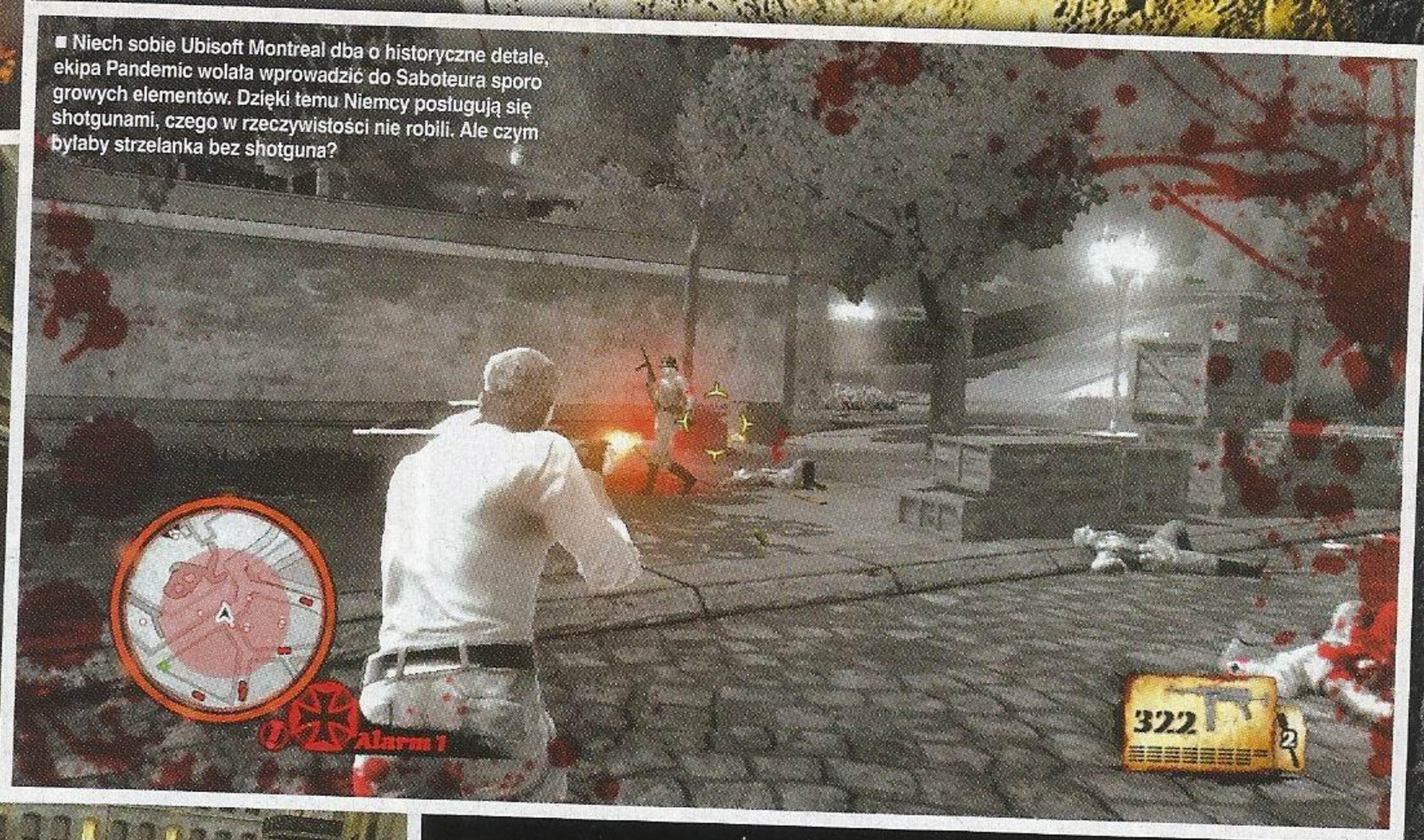
Niemcy uwięzili bohatera w fabryce pojazdów wojskowych. Ucieczka jest łatwa, bo to misja tutorialowa. Pierwsze zaskoczenie – akcja toczy się wewnątrz budynku. A to przecież miał być sandbox w stylu Assassin's Creed. Wszystko się zgadza, Saboteur jest taką właśnie grą, ale czasami nadarzy się również okazja, by wejść do budynków i tam kontynuować zabawę bez żadnych zmian w mechanice gry. Devlin nie zostanie nagle pozbawiony umiejętności wspinaczki, walki oraz skradania.

Podszedłem po cichu do napotkanego strażnika. Powinien był mnie zauważyć kątem oka, ale wygląda na to, że twórcy Saboteur sporo grali w Metal Gear Solid i nie widzą nic złego w ogłupianiu SI dla ułatwienia zabawy. A może to wina wersji gry – otrzymaliśmy do testów wczesny kod i do momentu premiery dużo może się jeszcze zmienić. Albo to po prostu „wina" normalnego poziomu trudności, a na wyższych nie będzie tak łatwo podejść do ofiary.

Bohater niedbale złapał przeciwnika, dźgnął go nożem i poderżnął mu gardło. Brutalne, choć pokazane bez efektownych najazdów kamery; Devlin nie robi żadnych gwałtownych ruchów, nie widać też, żeby siłował się z ofiarą, więc da się na to patrzyć bez krzywienia się.

Martwemu żołnierzowi zabrałem broń, ale powstrzymałem się od strzelania do czasu aż znalazłem karabin. Walka wygląda tak, jak powinna w grze TPP – można biegać i strzelać jednocześnie, da się też przycelować w czym pomaga kamera zjeżdżająca nad bark bohatera. Bronie są bardzo celne, przynajmniej kiedy strzela z nich Sean. Jak dobrze przymierzyć, można z kilkudziesięciu metrów zasadzić wrogowi headshota. Przeciwnicy za to walą na oślep wszędzie, tylko nie w bohatera, więc bardzo długo utrzymywałem się przy życiu. Podobno w pełnej wersji to się zmieni i trzeba będzie częściej korzystać z osłon. Oby, bo głupio wygląda jak gość całe życie trzymający się z dala od wojska bronią posługuje się sprawniej od żołnierzy. Nie trzeba wciskać żadnego przycisku, żeby ukryć się za osłoną, wystarczy podejść, a bohater domyśli się o co chodzi, kucnie i przyklei się do niej automatycznie. Niemcy nie wpadli na pomysł wywabienia Irlandczyka z ukrycia granatami, ja za to bardzo chętnie podrzuciłem im wybuchową niespodziankę. Nie przejęli się nią zbytnio, dlatego po chwili leżeli martwi, a Sean spokojnie opuszczał budynek fabryki.



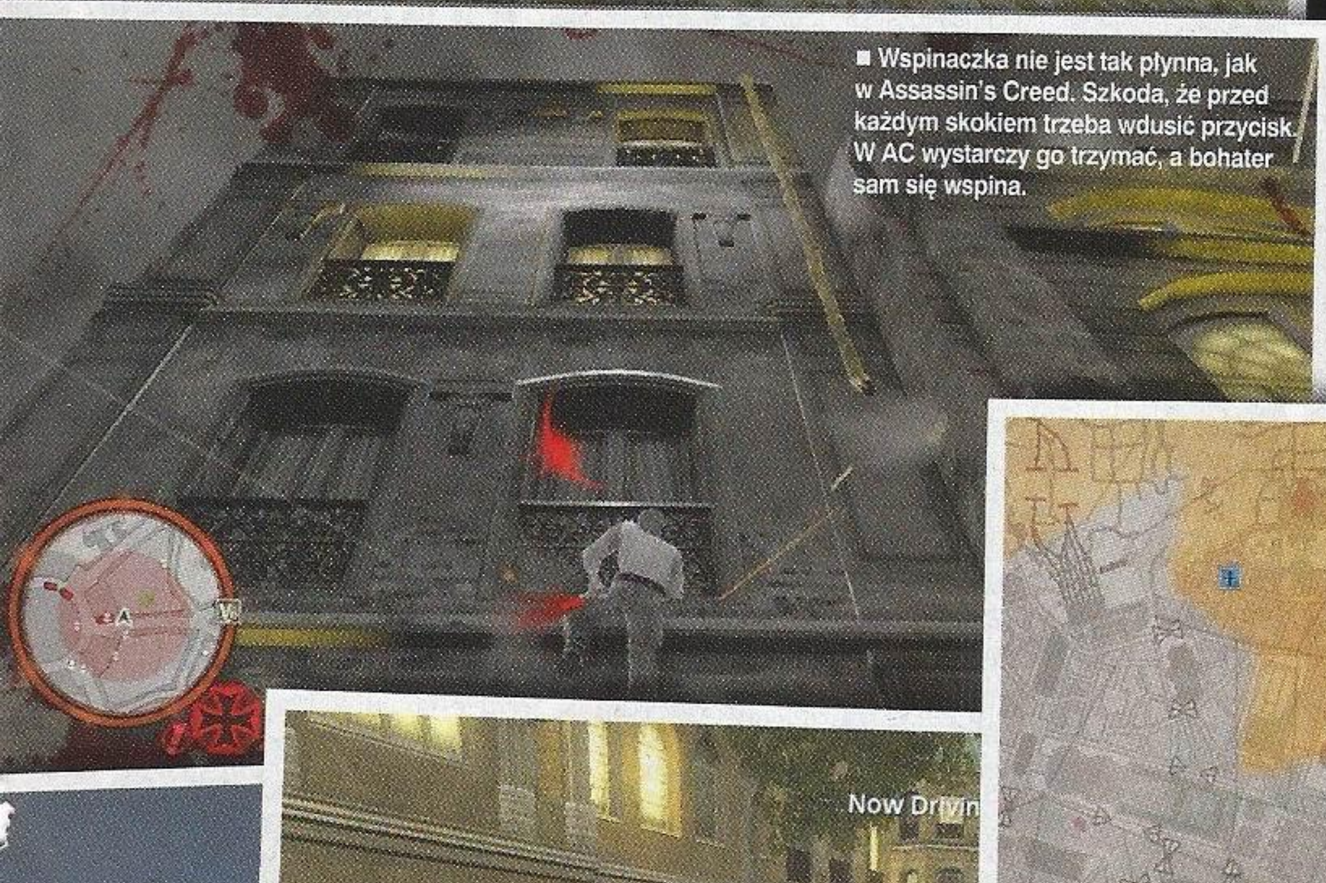


■ Niech sobie Ubisoft Montreal dba o historyczne detale, ekipa Pandemic wolała wprowadzić do Saboteura sporo growych elementów. Dzięki temu Niemcy posługują się shotgunami, czego w rzeczywistości nie robili. Ale czym byłaby strzelanka bez shotguna?

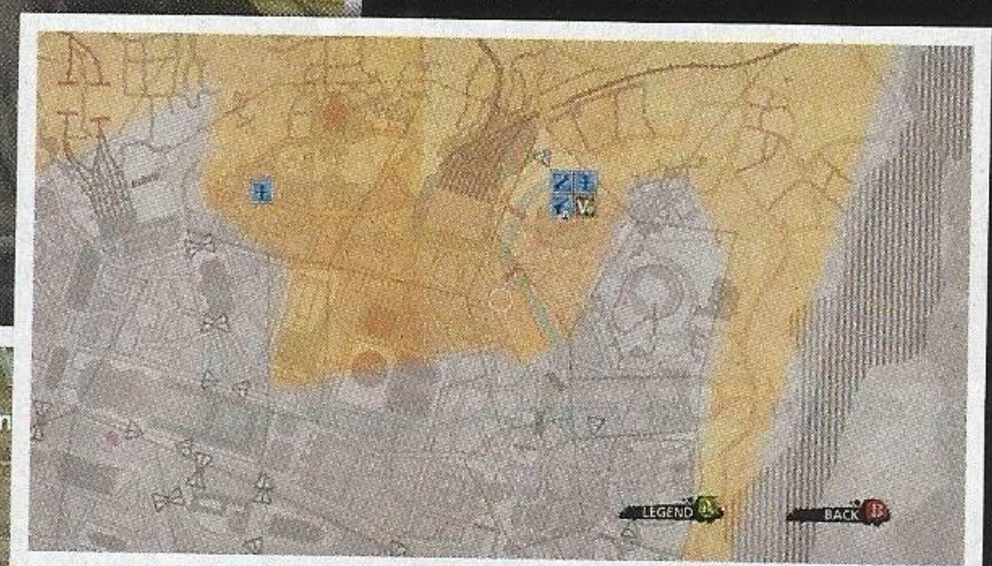
WOLA WALKI

Wyjściu z budynku nie towarzyszył żaden loading, opuściłem fabrykę, wsiadłem do zaparkowanego obok samochodu i popędziłem w stronę francuskiej granicy. Dojazd do niej zajął mi może dwie minuty. Okazało się, że Niemcy rozpoczęli inwazję. Odnalazłem przyjaciół Seana i wspólnie uciekliśmy do Paryża. Akcja gry toczy się właśnie w okupowanej stolicy Francji, trzy miesiące po tych wydarzeniach. Sean dołącza do ruchu oporu kierowany żądzą zemsty. Szybko okazuje się, że jego odważne czyny są dla Francuzów inspiracją do podjęcia walki z okupantem. Devlin to jednoosobowa armia, jest doskonałym kierowcą, potrafi posługiwać się każdym rodzajem broni, a na dodatek z gracją wspina się na budynki. Może nie tak szybko, jak Altair i Ezio, ale i tak jest niezły. Łapie się rur, balkonów, parapetów i po kilkunastu sekundach jest na dachu, a Niemcy tylko żałośnie obserwują go z dołu i próbują strzelać. Sean zawsze wyłapie kilka kul, ale energia szybko się odnawia, gdy bohater na chwilę się skryje, więc nie zdarzyło mi się zginąć w trakcie wspinaczki.

Po co się wspinać? Choćby po to żeby ukryć się przed pościgiem. Na dachach jest sporo specjalnych miejsc, w których Sean może przeczekać aż sytuacja się uspokoi. Skojarzenia z Assassin's Creed nasuwają się same, i faktycznie, Saboteur to takie Kredo Zabójcy, tylko z akcją osadzoną w Paryżu w trakcie drugiej wojny światowej. Jednak w przeciwieństwie do Ubisoftu, Pandemic nie chciało wiernie odtwarzać historii. Wydarzenia przedstawione w grze są całkowicie fikcyjne, a luźne podejście do historii pozwoliło na wprowadzenie „growych" elementów. Na przykład zeppelinów atakujących bohatera z powietrza, odpowiedników helikopterów z GTA. W tamtych czasach już nie latano zeppelinami, było to zbyt ryzykowne. Zresztą, Szkopy mogą się o tym przekonać na własnej skórze, gdy bohater wypali w sterowiec z wyrzutni rakiet, albo zabierze się za obsługę działa przeciwlotniczego. Widok płonącego, spadającego szkieletu robi tym większe wrażenie, że ogromna żółta kula ognia kontrastuje z czarno-białym obrazem miasta. Ekipa Pandemic zapożyczyła ten pomysł z Okami – tereny okupowane wyprane są z kolorów, oprócz bieli i czerni pojawia się tylko żółty (światła) oraz czerwony (na flagach i mundurach). Na ulicach stoją patrole, przechodniów prawie w ogóle nie ma. Zadanie Seana polega na przywróceniu miastu kolorów, czyli wiary mieszkańcom, poprzez napsucie krwi najeźdźcy. Twórcy dowcipnie nazwali to czynnikiem „Will to Fight", w skrócie WtF. W rejonach, gdzie WtF jest duże, świeci słońce, po ulicach kręci się tłum Paryżan. Niemcy nie znikają całkowicie z tych terenów, ale jest ich o wiele mniej, co umożliwia swobodne poruszanie się i łatwiejsze gubienie pościgów.



■ Wspinaczka nie jest tak płynna, jak w Assassin's Creed. Szkoda, że przed każdym skokiem trzeba wdusić przycisk. W AC wystarczy go trzymać, a bohater sam się wspina.



PARYŻ WALCZĄCY

Sean przywraca mieszkańcom wiarę w zwycięstwo wykonując misje, ale także atakując wroga w czułe punkty. Przejeżdżając obok zbiorników paliwa pilnowanych przez zaledwie dwóch strażników, aż ciężko powstrzymać się od zrobienia, niejako przy okazji, srogiej zadymy. Wystarczy podłożyć dynamit i spokojnie odejść; po chwili nastąpi wybuch, a na konto spłyną „pieniążki" – tutejszą walutą jest kontrabanda. Kupowanie nowych broni to normalka, ciekawe jest to, że można zapłacić za wymianę uzbrojenia ruchu oporu. W miejscach, gdzie udało się przywrócić kolory, Francuzi aktywnie biorą udział w walkach. Gdy bohater jest ścigany, uzbrojeni Paryżanie pojawiają się na ulicach i zatrzymują Niemców, dając Seanowi czas

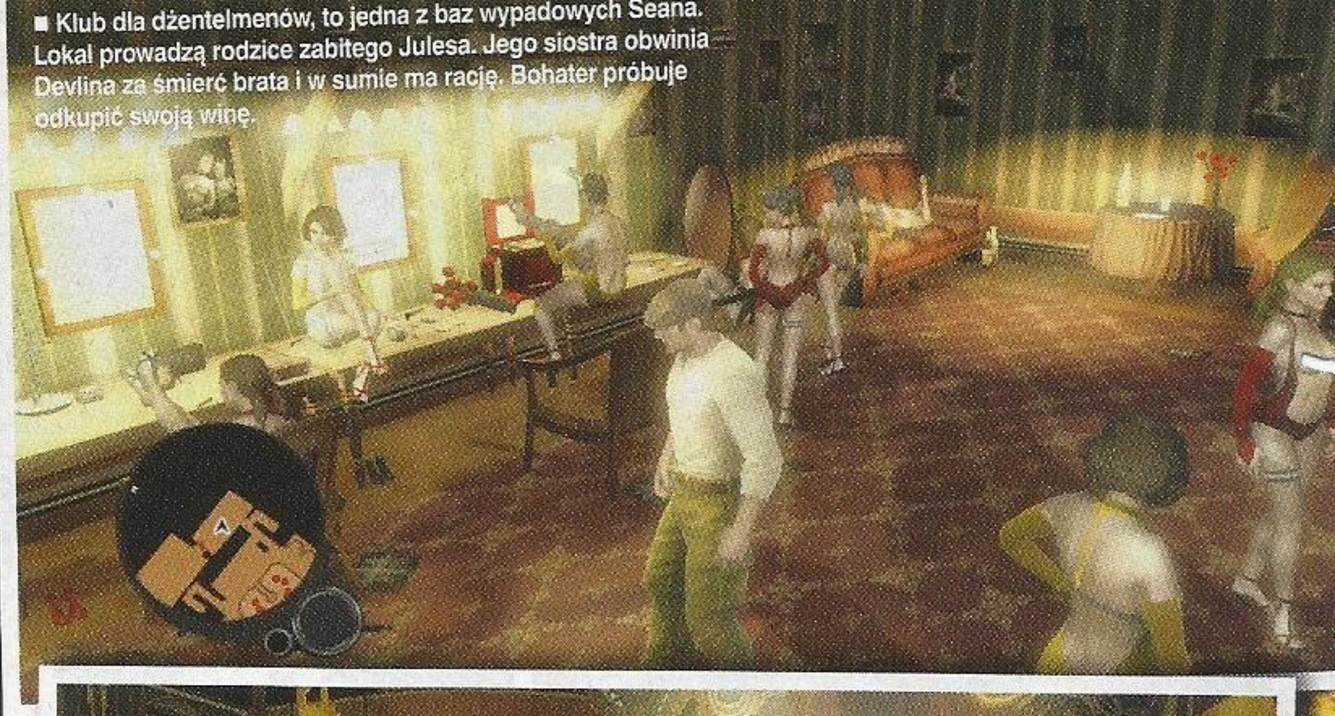
■ Bieganie nie przystoi niemieckiemu żołnierzowi, w przebraniu trzeba spokojnie chodzić, żeby nie wzbudzać podejrzeń. Kamuflaż nie działa na drani z Gestapo, od razu rozpoznają Seana.

RAPORT: THE SABOTEUR

na ucieczkę. Warto wymienić im broń, a także zwiększyć ich wytrzymałość, żeby dłużej stawiali opór. To drobiazg, nie trzeba się tym interesować, bo zgubienie pościgu jest łatwe. Kto wie jednak, czy w pełnej wersji nie będzie to istotny element rozgrywki.

Nie starałem się zaliczyć jak największej liczby misji, tym zajmę się po premierze gry. Spędzałem czas na zwiedzaniu Paryża, wspinaczce i nękaniu nazistów. Zabijałem agentów Gestapo, niszczyłem wieżyczki obserwacyjne. Warto się ich pozbywać, bo strażnicy z łatwością wypatrują bohatera ganiającego po dachach. A będąc na widoku nie można ukryć się w sekretnych miejscach, które, skoro o nich mowa, znajdują się również na ulicach. Sean może przeczekać zamieszanie w domu publicznym korzystając z usług damy do towarzystwa. Scen seksu w grze nie ma, co najwyżej tu i ówdzie pojawiają się wirtualne laseczki z gołymi piersiami. Prawdopodobnie ma to na celu zwrócenie uwagi odbiorców na ten tytuł. Skoro ukazuje się po Modern Warfare 2 i Assassin's Creed II, a przed choćby Mass Effect 2, musi mieć coś, co przyciągnie do niego graczy.

Misje w większości polegały na zakradnięciu się w wyznaczone miejsce i zlikwidowaniu celu, albo podłożeniu ładunków wybuchowych. Raz musiałem ustalić, który cel jest prawdziwym generałem, a nie sobowtórem (hint: czerwona opaska na ramieniu) i dopiero wtedy strącić go ze snajperki. Innym razem czekałem na dachu aż ksiądz wskaże grzesznika, którego trzeba wysłać do piekła. Zazwyczaj kończyło się tak, że zwalał się na mnie cały garnizon i musiałem uciekać byle dalej, uważając na nadjeżdżające zewsząd opancerzone wozy i żołnierzy na motocyklach. Można ich zabić i zabrać im furę/motor, a następnie pojechać w bezpieczniejsze miejsce. Paryż nie jest aż tak duży, jak w rzeczywistości, zmniejszono go, by zwiększyć tempo rozgrywki. Jako, że jestem zakochany w stolicy Francji i kilka razy miałem okazję tam być, szybko ogarnąłem, gdzie jest wieża Eiffela (można na nią wejść), plac Bastylii, bazylika Sacre Coeur, czy cmentarz Pere Lachaise. Zawsze mogłem też zaznaczyć na mapie dokąd chciałem dojechać i na minimapie wyświetlała się trasa, albo równie dobrze wystarczyło jechać w kierunku niebieskiego nieba. Niemcy szybko zapominają o bohaterze, nie mają też jego rysopisu, więc nie rozpoznają go, gdy alarm ucichnie.


■ Klub dla dżentelmenów, to jedna z baz wypadowych Seana. Lokal prowadzą rodzice zabitego Julesa. Jego siostra obwinia Devlina za śmierć brata i w sumie ma rację. Bohater próbuje odkupić swoją winę.

W MUNDURZE WROGA

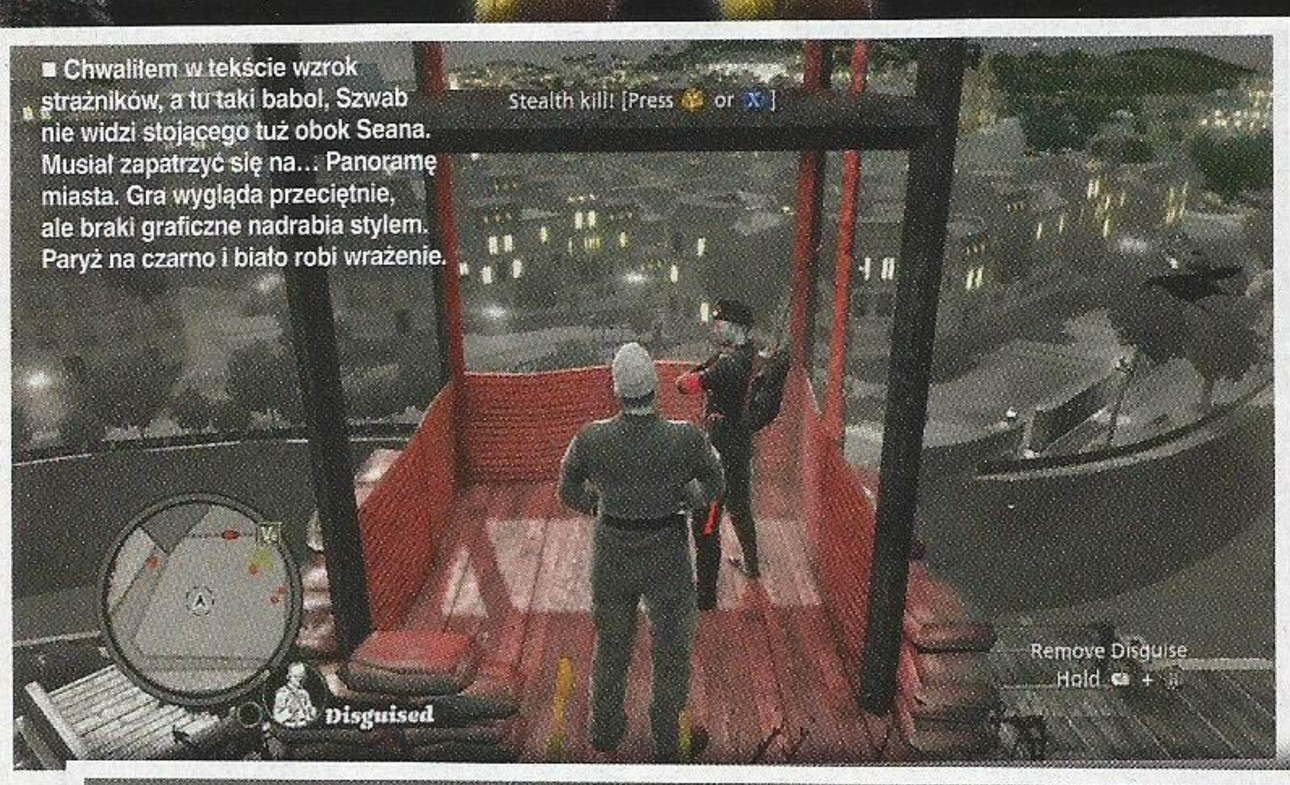
Saboteur nie zachwyca wykonaniem, graficznie to zupełnie nie ta liga, co Assassin's Creed II, który w dniu premiery gry EA będzie już na rynku. Miasto wygląda ładnie, dopóki widoczność ograniczają budynki, po wejściu na dach jest już gorzej. Nie zachwyca animacja ruchów bohatera, podczas scenek widać, jak drewniane są postacie. Ale mnie to nie przeszkadzało, po prostu Saboteur jest grą z niższej półki, prawdopodobnie tanią w produkcji. Liczy się niepowtarzalny klimat i ciekawe rozwiązania. Sean może się przebrać w mundur każdego pokonanego przeciwnika. Najlepiej nieszczęśnika nie dziurawić kulami, bo ubranie będzie zniszczone, co uniemożliwi oszukanie niemieckich żołnierzy. Również bieganie w przebraniu zwraca uwagę wroga, wspinaczka także jest niewskazana. Przy minimapie znajduje się okrągły wskaźnik informujący o tym, jak bardzo Niemcy interesują się Seanem. Gdy napełni się, bohater zostanie rozpoznany. Jest chwila, by zabić wroga zanim sięgnie po gwizdek i zaalarmuje towarzyszy.

Interesuje mnie również jak rozwinie się współpraca z ruchem oporu. Odblokowałem umiejętność wezwania pomocy – mogłem poprosić o podstawienie samochodu we wskazane miejsce w zasięgu wzroku. Co będzie później? Czy przerodzi się to w pełnoprawny system, jak w ACII, gdzie można wynajmować do pomocy złodziei oraz kurtyzany?

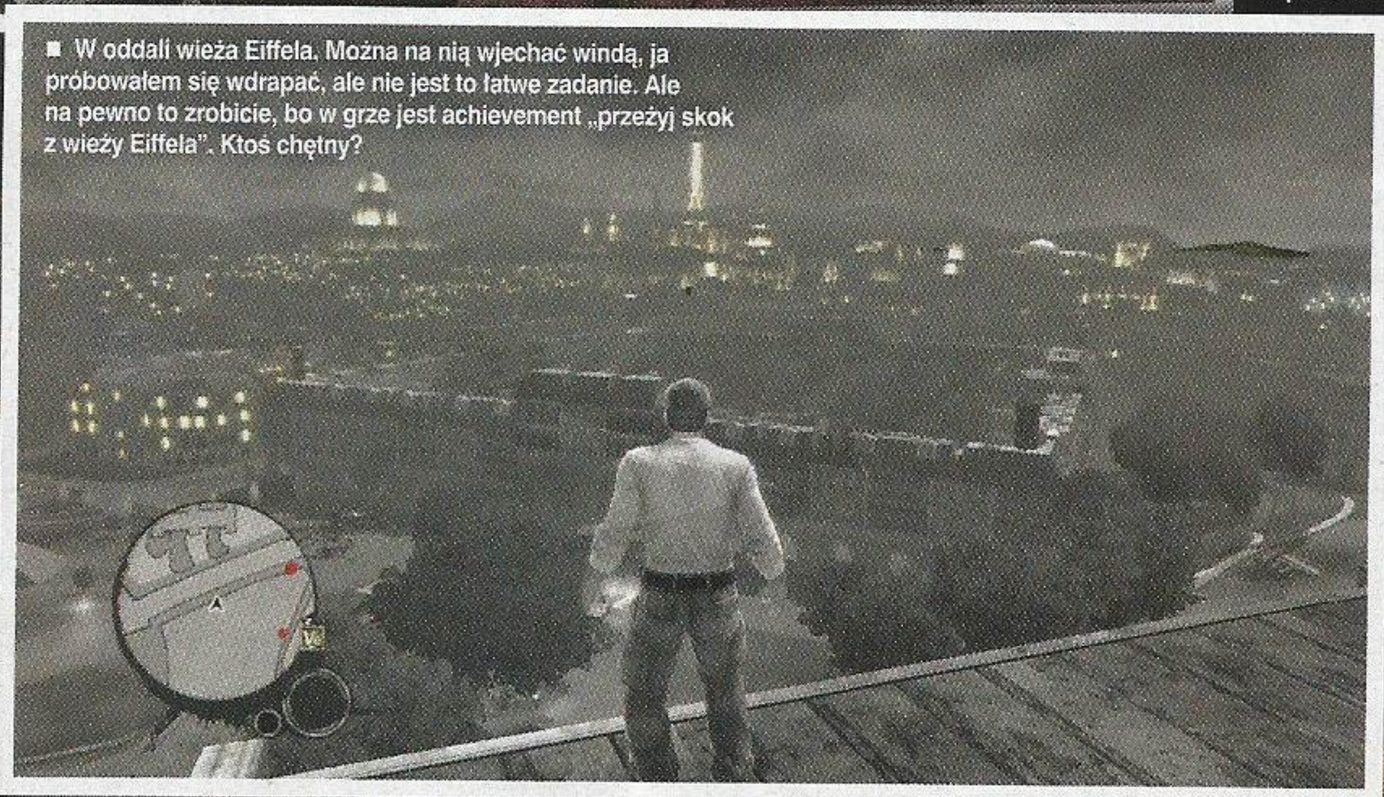
Pierwsze wrażenie było bardzo złe, ale w końcu przekonałem się do Saboteura. Liczę na to, że w pełnej wersji będzie więcej misji w stylu tej, która rozgrywa się na pędzącym pociągu. Tak jest, dobrze przeczytaliście. Wygląda na to, że dzisiaj każda gra musi mieć taką misję. Podobno Sean będzie też musiał uciec z grożącego wybuchem sterowca. Może być ciekawie. Chętnie poświęcę trochę czasu temu tytułowi, choćby z tego powodu, że dawno nie miałem okazji postrzelać do nazistów.
//Mielu

FRIENDLY FIRE

Ciężko stwierdzić jak bardzo rozbudowana jest gra. Na pewno nie aż tak, jak Assassin's Creed II. Nie ma opcji wynajęcia kurtyzan do odwrócenia uwagi żołnierzy, czy rozsypania pieniędzy na ulicy, by zrobić w ten sposób zamieszanie, ale z drugiej strony wystarczy podłożyć ładunek wybuchowy, by zainteresować Niemców. Odbiegną, co pozwoli Devlinowi wejść do ich bazy, czy podłożyć dynamit pod zbiornik z paliwem. No i w Asasynie nie można jeździć samochodami. Jak w GTA, Sean łapie kierowcę za fraki i wyrzuca go na bruk, by samemu zasiąść za kółkiem. Co prawda wolałbym, żeby ofiary próbowały odzyskać auto, ale powiedzmy, że to były ciężkie czasy i nie każdy miał odwagę protestować przeciwko wyrządzanej mu krzywdzie. Bohater nie może jednak zbytnio wyżywać się na mieszkańcach Paryża – gdy przejechałem pięciu przechodniów w ciągu minuty, gra ukarała mnie blokując na chwilę miejsca, w których mógłbym się ukryć. To jeszcze pikuś, ale gdy Sean poważnie narozrabia, zrobi się gorąco. Ruch oporu odwróci się od niego i może zacząć traktować, jak wroga. Brzmi groźnie.



■ Chwaliłem w tekście wzrok strażników, a tu taki babol. Szwab nie widzi stojącego tuż obok Seana. Musiał zapatrzyć się na... Panoramę miasta. Gra wygląda przeciętnie, ale braki graficzne nadrabia stylem. Paryż na czarno i biało robi wrażenie.


■ W oddali wieża Eiffela. Można na nią wjechać windą, ja próbowałem się wdrapać, ale nie jest to łatwe zadanie. Ale na pewno to zrobicie, bo w grze jest achievement „przeżyj skok z wieży Eiffela". Ktoś chętny?

ZARZYNAJ DEMONY. ROZWALAJ GŁOWY. STAŃ SIĘ LEGENDĄ ROCKA.

BRÜTAL LEGEND

W SPRZEDAŻY OD 16 PAŹDZIERNIKA

Walcz w świecie wypełnionym heavy metalem jako Eddie Riggs – spec od koncertowej rozwałki. Wyrąb sobie drogę przez diabelskie hordy swoim krwawym toporem. Rozszarpuj piekielne demony ostrymi, gitarowymi riffami. Zbierz armię wiernych wojowników i stań się żywą legendą metalu. Witamy w piekle.

BRUTALLEGEND.COM

Poprowadź krwawą krucjatę przeciw złu.

Zarzynaj demony mocą rocka.

Wyrusz w bohaterską trasę koncertową.

18 www.pegi.info

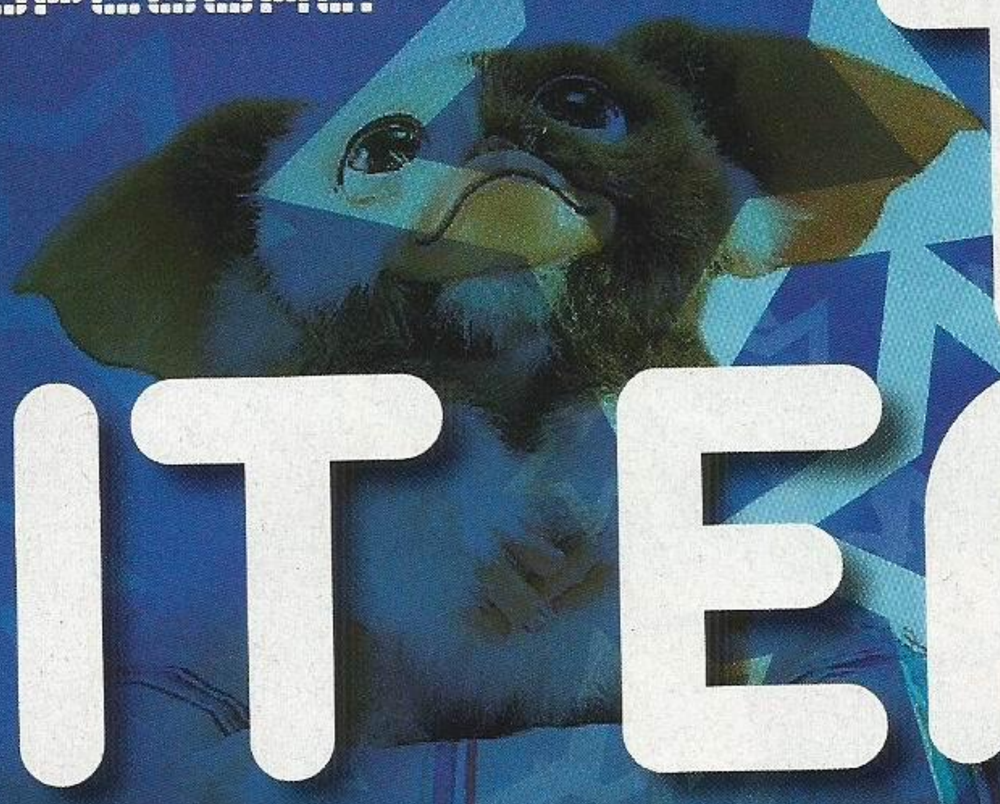
15

PlayStation Network

PLAYSTATION 3

XBOX 360

©2009 Double Fine Productions, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Brütal Legend jest znakiem handlowym Double Fine Productions, Inc. EA i logo EA są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. „PlayStation" i „PS" zastrzeżonymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360 i logo Xbox są znakami handlowymi grupy firm Microsoft i są użyte na mocy udzielonej licencji przez Microsoft. Wszystkie pozostałe znaki handlowe należą do ich prawnych właścicieli.



TAKE IT EASY

CZYLI O KAPŁANACH ATARI I O TYM, CZY KIEDYŚ GRY RZECZYWIŚCIE BYŁY TRUDNIEJSZE

Niedawno zakończone Poznań Game Arena było, prostym językiem rzecz ujmując, w dechę. W tym roku po raz pierwszy miałem niewątpliwą przyjemność wziąć w imprezie udział nie jako anonimowy element walącego drzwiami i oknami tłumu, ale jako anonimowy element garstki szwendających się po ogromnych halach dziennikarzy. Piątek był dniem zamkniętym, czasem dla „branżowców", więc stoiska z takimi smakowitościami, jak Dragon Age, Mass Effect 2 czy FIFA 10 spokojnie oczekiwały na sobotni szturm, od czasu do czasu tylko będąc obmacywanymi przez skupionych kolegów po fachu. Można więc było do woli nacieszyć się wybranymi grami, a znudzone hostessy same pchały się w ramiona, obsypując nielicznych zwiedzających broszurkami reklamowymi oraz drożdżówkami w ilości zdolnej załamać każdego dietetyka. Pomimo tych wszystkich atrakcji, najwięcej czasu spędziłem nie pośród przedpremierowych hitów, nagich pępków i podejrzanych kolesi w strojach stormtrooperów. Moją uwagę przykuło stoisko, na którego ścianach wisiały śliczne, pastelowe obrazki pełne kwadratów. Na ustawionych gęsto stołach pełno było pudełek rozpadających się ze starości i artefaktów bardziej wiekowych (no, niemalże) niż ja sam. W powietrzu unosiła się prosta, urokliwa muzyczka sprzed lat. Pomiędzy tym wszystkim krążył gość o płonących oczach, który nie odpuszczał nikomu, kto okazał cień zainteresowania tym swoistym skansenem. Trafiłem do świątyni Atari, a on był jej kapłanem.

> Prawda o tym, że biedny bohater skazany jest na śmierć („prison break", lol), dotarła do mnie, kiedy gość ze stoiska Atari rzucił porozumiewawczo „dochodziło się do 99 nocy i gra się zapętlała, co nie? Potem już w kółko była 99 noc"

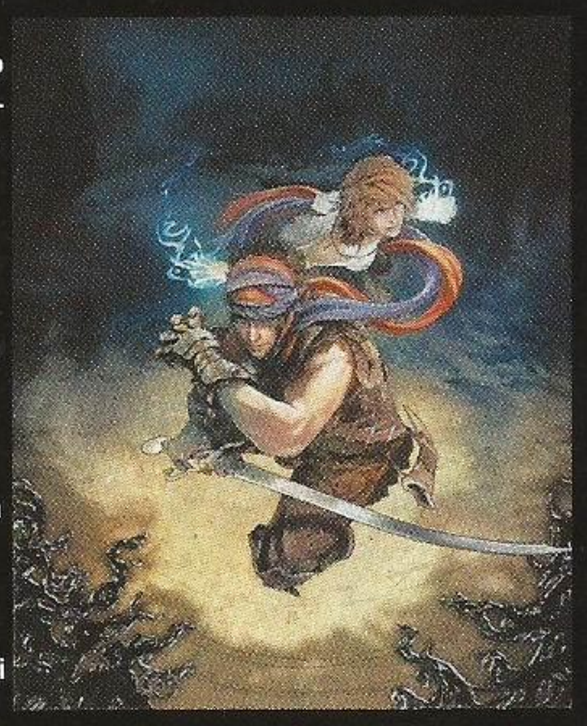
W ŚWIĄTYNI ATARI

Bałem się czegokolwiek sam dotykać, bo właściwie cholera wie te maszyny z dwoma krzyżykami na karku. Niby konsole i komputery były wtedy wytrzymalsze niż dzisiejsze cacuszka, ale to było wtedy, a dziś jest dwie dekady później i nie wiadomo na czym taki starzec może wyłożyć kopyta. Zacząłem lajtowo, od Jaguara, konsoli ledwie piętnastoletniej. Rany, zapomniałem już, jak lekki jest ten kociak i jego pady. Przyzwyczajony do wygodnego, zbalansowanego ciężaru dzisiejszych manetek, porwałem jaguarowego pada ze stołu z taką siłą, że o mało nie pofrunął wgłąb hali. Nie pofrunął, na szczęście, bo choć rzeczywiście ciężki nie był, po takim locie koszącym mógłby spokojnie położyć pokotem jedną z tych biednych, wychudzonych hostess. Tak czy siak, kapłan nie zauważył mojej gafy i z uśmiechem odpalił Kazumi Ninja. Gra była bezlitosna, zarówno dla moich patrzałek, jak i skilla, bowiem po chwili mashowania przycisków moja postać leżała z dziurą w klacie, a oczy przesyłały wgłąb mózgu groźby podania się do dymisji, jeżeli zdecyduję się na kolejną walkę. Spora część gier z pierwszej połowy lat 90. zestarzała się paskudnie, a już na pewno te tytuły, które usiłowały być do przodu i prezentowały swe wątpliwe wdzięki w grafice trójwymiarowej lub, o zgrozo, digitalizowanej. Zrezygnowałem więc z odświeżania sobie wspomnień o pozostałych tytułach na Jaguara – głównie dlatego, by pozostały wspomnieniami pozytywnymi. Swoją drogą, fascynujący to mechanizm – gdyby nie wybiórczość naszej pamięci i jej skłonności do koloryzowania przyjemnych momentów, wszyscy bylibyśmy pewnie jedynakami i cywilizacja by upadła. Wracając do tematu, po Jaguarze zabrałem się za którąś z mutacji Atari 65XE i zacząłem przeglądać niespecjalnie legalne kompilacje gier, które zgrane na toporne kasety magnetofonowe zachęcały listami tytułów. Dziesięć na stronie A, dziesięć na stronie B. Ach, czar miniony giełd komputerowych... Wtedy w oko wpadła mi zawarta na jednej z tych kaset gierka. Fala przyjemnych wspomnień porwała mnie z taką siłą, że podzieliłem się tą radością z gościem ze stoiska. Facet uśmiechnął się szeroko i zamieniliśmy na temat wspomnianego znaleziska kilka zdań. Właśnie ta krótka rozmowa z kapłanem dała mi natchnienie do napisania niniejszego tekstu.

GIZMO CACA!

Mało brakowało, a Gremliny w ogóle nie ujrzałyby światła dziennego – to znaczy w sensie metaforycznym, bo przecież te zielone bestie giną od Słońca i wcale im nie zależy na wychodzeniu z cienia. Przeznaczona pierwotnie na konsolę Atari 5200 gra była gotowa już w 1984 roku. Wtedy koncern przejął Jack Tramiel, a jego wizja biznesu nie uwzględniała dalszego wspierania tej maszyny. Bezlitośnie ukręcił łeb prawie wszystkim projektom na nią zmierzającym i taki sam los miał spotkać Gremlins (nawet pomimo tego, że gra była już przecież ukończona). Nie pomogła nawet interwencja Stevena Spielberga, który zaoferował wydanie gry własnym sumptem. Na szczęście gierka jakoś przetrwała i udało jej się wbić na rynek w 1986. Dlaczego „na szczęście"? Bo gra była i jest kapitalnym kawałkiem kodu. Jak w większości tytułów z tamtego okresu, akcja Gremlinów ograniczała się do jednej miejscówki – w tym przypadku był to pokój Billy'ego, głównego bohatera filmów. Co noc staczał w nim batalię na śmierć i życie z bandami gremlinów. Celem batalii była nie tylko eksterminacja zielonego ścierwa i wyniesienie z tego bigosu dupska w stanie możliwie nienaruszonym, Billy musiał jeszcze zbierać małe mogwaie i umieszczać je wszystkie w okrutnie niedużym kojcu. Kojec z kolei często otwierały gremliny, mogwaie się rozłaziły i tak w koło Macieju. W pokoju bohatera była jeszcze lodówka, do której mógł się dobrać zielony i zafajdać całe pomieszczenie żarciem, które zamieniało puszyste mogwaie w gremliny. Lodówka sama z siebie strzelała czasem kostkami lodu, więc na podłodze robiły się plamy wody – gremlin, który

KSIĄŻE SAMOGRAJ

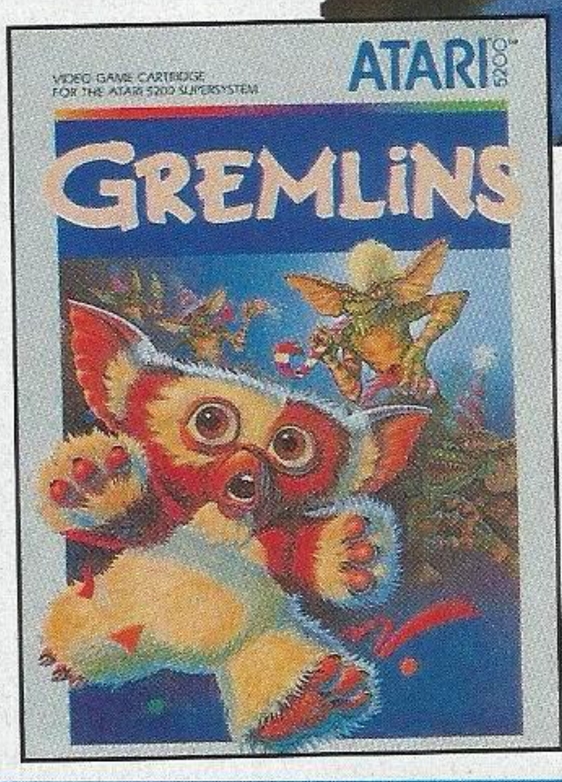


Najnowsza część przygód perskiego księcia wzbudziła w środowisku graczy mieszane uczucia. Wielu uważało ją za zbyt łatwą, część posunęła się nawet do nazwania gry „samograjem". Rzeczywiście, bohater był właściwie nieśmiertelny, a jedyną konsekwencją „zgonów" była utrata szansy na zdobycie achievementa. Skoki bohater wykonywał niemal automatycznie, a od gracza wymagało się jedynie leniwego wciskania przycisków – co nie było trudne, bo okienko na ich wduszenie było sporé. Z drugiej strony, PoP oferował śliczną grafikę, zabawne dialogi i szczególny posmak przygody, co w całości czyniło grę przyjemną, odprężającą bajką. Wystarczająco fajną, by dać się w ten świat wciągnąć i relaksująco spędzić chwilę wolnego czasu. Nie wiem jak Wam, ale mnie „wciąganie się" i „relaksowanie" z grami pokroju Pac-mana po prostu nie wychodzi.

na to wlazł, rozmnażał się. Obrazu pola bitwy dopełnia strzelająca żarciem maszyna do popcornu (można ją wyłączyć, choć te gnojki po chwili znów ją uruchamiają) oraz telewizor – jedyny sprzymierzeniec Billy'ego w tym bałaganie. Włączone telepudło przyciągało zarówno dobre, jak i złe stwory, można było więc jedne delikatnie odnieść do kojca, a drugim szlachetnie wbić maczetę w plecy. I to wszystko, scenariusz na siedem zdań, zamiast siedem tysięcy stron. Cel walki? Uratować jak najwięcej mogwaiów i trzaskać punkty. Na każdym kolejnym poziomie zmieniał się nieco układ „mebli", każdy był też nieco większym wyzwaniem – a to przybywało zielonych pokrak, a to więcej było żarcia lub kałuż na planszy, a to lodówa działała na podwyższonych obrotach. Pierwsze nocki to był spacer, wystarczyło dziabnąć w czoło kilka gremlinów i po kłopocie. Później wszystko bezlitośnie przyspieszało, a Billy aby przetrwać, musiał zamienić się w tańczącego z maczetą berserkera i z masą puszystych mogwaiów na plecach opędzać się od hord zielonych pokurczów, jednocześnie zwracając pilną uwagę, który ze sprzętów jest włączony, a który nie. Na jego miejscu za dnia po prostu wywaliłbym tę lodówę przez okno, a ze sklepu z bronią przyniósł jakieś radosne magnum, ale niech chłopakowi będzie – zbyt dużo logiki zabija gry. Tak więc poziom trudności rósł i rósł, gdzieś w okolicach sześćdziesiątej czy siedemdziesiątej nocy stabilizował się i tak już mu zostawało. Większość graczy odpadała jednak dużo wcześniej, przytłoczona ilością wrogów i rosnącym tempem rozgrywki – lub po prostu znudzona klepaniem w kółko tego samego. Znaleźli się również, jakżeby inaczej, ci wspaniali mężczyźni w swych furgoczących Atarynkach, którzy postawili sobie za cel narąbać tyle punktów, by zawstydzić TurboDymoMena. Albo sprawdzić po ilu nocach w końcu dotrze do Billy'ego, że nie warto za dnia uzupełniać lodówki.

BYE, BILLY!

W tym miejscu trzeba podkreślić jedną rzecz – w czasach, o których piszę, koncepcja „końca gry" była stosunkowo świeża. Jednym z pierwszych rodzynków – a na pewno najpopularniejszym – czyniących w tym temacie wiosnę, było Super Mario Bros. Przygody Mariana wyróżniały się tym, że chłopak nie kończył zmasakrowany przez nieludzko wyśrubowany poziom trudności, tylko rozprawiał się z wielką i złą Kupą (jak to hydraulik) i dostawał w nagrodę swoją upragnioną Brzoskwinkę (już nie jak hydraulik). To również jedna przyczyn sukcesu Castlevanii, która zamiatała ówczesnych graczy opowiedzianą od A do Z historią gościa z pejczem. W dodatku akcja nie miała miejsca wyłącznie w pokoju Billy'ego, bowiem wraz z Belmontem przemierzaliśmy kolejne krainy i światy – a wszystko to okraszone było historią inną niż „trzaskaj punkty, aż dostaniesz oczopląsu i coś cię zeżre". Gremlins była pod tym względem kompletnym oldschoolem, bowiem zakładała, że gracz nie wyłapie tych wszystkich cholernych misiaczków i, prędzej czy później, szczeźnie marnie, gdzieś pomiędzy lodówką Billy'ego a po raz setny uruchomioną maszyną do popcornu. Prawda o tym, że biedny bohater skazany jest na śmierć („prison break", lol), dotarła do mnie, kiedy gość ze stoiska Atari rzucił porozumiewawczo „dochodziło się do 99 nocy i gra się zapętlała, co nie? Potem już w kółko była 99 noc". Zmieszałem się okrutnie, nie tylko ponurym losem Billy'ego. Nie wiedziałem, czy mam się czuć wyróżniony, czy też urażony posądzeniem, że wytrwałem w tej grze tak długo. Na wszelki wypadek odpowiedziałem „No!" i zmyłem się, starając się rozpłynąć w tłumie dziennikarzy okupujących standy z FIFĄ. No bo jakże przyznać się przed takim mistrzem skilla i manuala, że nigdy nie przetrzymałem tych nocy trzydziestu? Gra dużo wcześniej udowadniała mi, że się nie znam i właściwie powinno mnie się wpakować do puszki z etykietką „żarcie dla gremlinów".



FILOZOFIA ARCADE

Takie właśnie były gry w tamtych czasach. Starały się określać limity możliwości gracza, piętrzyły przed nim trudności aż do momentu, w którym te przerastały grającego i kończyło się zgonem prowadzonego przez niego zbitka pikseli. Optymalnym celem było tutaj wjechanie na ambicję gracza i skłonienie go do kolejnej partyjki, w której zajdzie o te kilka kroków dalej i podkręci wynik. Gry były testem umiejętności grającego, wyzwaniem rzuconym jego palcom, oczom, refleksowi i cierpliwości. Dzisiaj filozofia tworzenia gier jest zupełnie inna, bo gdzieś po drodze galopującego postępu technicznego zmieniły się priorytety. Nowoczesne tytuły nie testują i nie hartują gracza, starają się raczej opowiedzieć jakąś historię, dostarczyć konsumentowi wrażeń. „Doświadczeń", jeśli użyć zwrotu często stosowanego przez zachodnich marketingowców. Kiedy dzisiejszy gracz (że o niedzielnym nawet nie wspomnę) włącza konsolę, chce poczuć się jak półnagi, łysy facet machający łańcuchami i szatkujący na papkę hordy piekielne. Chce przeżyć przygodę w Himalajach, podziwiając zapierające dech w piersiach widoki i od czasu do czasu zrzucając w przepaść Bogu ducha winnego najemnika. Chce chłonąć na twarz efekty specjalne, emocje, epikę, lirykę i dramat. Nic by z tego nie wychodziło, jeżeli wcierałby go w podłogę poziom trudności – taki moment zaporowy zupełnie nie jest potrzebny, przeszkadzałby tylko w pełnym doświadczeniu przygody. Wychodząc z tego założenia, postawiłem sobie pytanie – czy kiedyś gry rzeczywiście były trudniejsze? Jasne, wielu tytułów nie skończyłem, ale wcale nie miałem ich skończyć! Miałem zdechnąć albo przekręcić licznik (udało mi się to w „jajeczkach" na pierwszych w Polsce handheldach, muahaharr). Wniosek z tego taki, że nie były one trudniejsze niż te dzisiaj, że właściwie to wymykają się jakimkolwiek porównaniom – bo chodzi w nich o coś zupełnie innego niż w tytułach z epoki obecnej. Arcade to nie po prostu „gra zręcznościowa". Arcade to filozofia grania. Zrozumiałem to po krótkiej, acz fascynującej wizycie w świątyni Atari, za co serdecznie ekipie 8bit Retro dziękuję. Wrzuć monetę! //sasori

Nowoczesne tytuły nie testują i nie hartują gracza, starają się raczej opowiedzieć jakąś historię, dostarczyć konsumentowi wrażeń. „Doświadczeń", jeśli użyć zwrotu często stosowanego przez zachodnich marketingowców.

TRYB HORDY

Po czym poznać geniusza branży? Po tym, że używając elementów doskonale znanych i sprawdzonych, tworzy nową, szalenie grywalną jakość. Taką właśnie robotę odwalili Epic przy swoich Gearsach. Zaimplementowany w drugiej części tryb hordy okazał się strzałem w dziesiątkę, wiaderkiem miodu, które docenili gracze, a konkurencja pospiesznie zaczęła kopiować. Nowatorski pomysł w mig stał się standardem w dzisiejszych strzelankach sieciowych. Zaraz, zaraz – nowatorski? Przecież to nic innego, jak filozofia arcade ubrana w nowe, krwawe ciuszki i wrzucona w środowisko sieciowe. Gracze od początku skazani są na porażkę, a sama rozgrywka polega na określeniu, ile wagonów ołowiu dzieli ich od momentu, w którym kolejna horda przezwycięży opór dzielnych COGów. Chop till you drop!

Z WIZYTĄ W BIOWARE CZĘŚĆ PIERWSZA

Mark Darrah

Fernando Melo

Dragon Age
Początek

To bez wątpienia dobry czas dla miłośników BioWare. W odstępie kilku miesięcy ukazują się dwa potężne tytuły, a jak obiecują twórcy – na wydaniu samych gier się nie skończy. Dziś prezentujemy megawywiad z Markiem Darrah, producentem wykonawczym Dragon Age oraz Fernando Melo, producentem DLC do tej gry.

N+: Jak musieliście zmienić wersję konsolową Dragon Age w stosunku do pecetowej?

Mark Darrah: Zrobiliśmy to chyba w najlepszy możliwy sposób, skupiając się osobno na wersji na każdą platformę. Najpierw skoncentrowaliśmy się na PC, żeby mieć pewność, że doświadczenie będzie najlepsze jak się tylko da na tej platformie. Ale później, kiedy wzięliśmy się za konsole, praktycznie zburzyliśmy cały interfejs i zaczęliśmy go tworzyć od nowa. Tak więc, o ile niezależnie od sprzętu doświadczasz tej samej historii, walka i interfejs różnią się znacznie.

Na PC interfejs jest zainspirowany Wrotami Baldura i Neverwinter Nights, masz myszkę i klawiaturę, które świetnie się sprawdzają we względnie szybkiej interakcji z dużą liczbą obiektów na ekranie. Konsole lepiej się sprawdzają w robieniu dużo mniejszej liczby rzeczy naraz, ale dużo szybciej.

Co prawda na obu platformach da się spauzować rozgrywkę, ale to na PC masz taktyczną kamerę, którą możesz oddalać i przybliżać. Na konsoli tego nie masz, walka jest upłynniona, nieco szybsza i prostsza.

N+: Kilka rozwiązań w DA może być uznane za krok w tył – jak choćby brak mówionych kwestii głównego bohatera. Skąd taka decyzja? Ograniczenia czasowe, czy może jakaś głębsza filozofia?

MD: Mass Effect jest swego rodzaju „RPG z perspektywy trzeciej osoby", tzn. grasz postacią w dużej mierze predefiniowaną. Masz duże pole do popisu, ale Shepard ma swoje konkretne motywacje, itp. W DA masz dużo więcej do powiedzenia, twoja postać to po prostu ty. Brak głosu pomaga wczuć się w tę sytuację.

N+: Jak stworzyć tak niesamowicie wielką i rozbudowaną grę?

MD: To bardzo trudne, zwłaszcza biorąc pod uwagę, że twoje decyzje wpływają na mnóstwo rzeczy. Zaplanowanie tego tak, żeby gra w ogóle działała i późniejsze jej przetestowanie zabiera mnóstwo czasu, wysiłku i wymaga współpracy wielu ludzi.

N+: Jak przebiegają takie testy?

MD: Część odbywa się automatycznie. Sprawdzamy czy silnik sprawdza się w kwestii poruszania się i walki. Narzędzia, których używamy, pozwalają na wyznaczenie ścieżek w oparciu o rozmowy, więc testerzy mogą sprawdzić każdą możliwą ścieżkę.

Z drugiej strony, kiedy trafia się moment wyboru mającego wpływ na resztę gry, możemy przetestować każdy przypadek albo ustawić z góry zmienne wynikające z tych wyborów i sprawdzić, czy wszystko ze sobą współgra.

N+: Czy gra ma to jedno „właściwe" zakończenie?

MD: Główny projektant ma jedno, które uważa za „właściwe" i jest to moim zdaniem najtrudniejsze do uzyskania zakończenie. Powiem tylko, że na końcu gry może nie być cię wśród żywych ;)

N+: Nie obawiasz się, że w związku z wydawaniem DLC do gier RPG istnieje ryzyko „rozmycia" skończonej, zbalansowanej historii i świata?

MD: Dlatego ważne jest, by DLC dobrze komponowało się z historią. Część rzeczy, które przygotowaliśmy, jest nieodzowną częścią osi przedstawionej historii, inne rozwiną i poszerzą świat gry. Tak czy siak, myślę że w przypadku takiej gry, jak DA najważniejsze jest rozbudowanie świata, w którym rozgrywa się historia, niekoniecznie zaś doklejanie dalszych rozdziałów.

N+: Jak się czujesz jako osoba odpowiedzialna za tworzenie czegoś, co nie ukaże się na płycie z grą?

Fernando Melo: Szczerze powiem, że robimy to już ładny kawał czasu. Nawet przy okazji Neverwinter Nights wydawaliśmy własne mody. Dzisiejsze DLC to trochę inna sprawa, ale koncepcja dodawania kolejnych przygód jest ta sama. Wiedzieliśmy, że DA będzie platformą samą w sobie, że będzie rosnąć dzięki naszym dodatkom i narzędziom dostępnym w wersji PC. Zresztą, myślimy nad sposobem przeniesienia tego aspektu, choćby częściowo, także na konsole. W tej chwili to tylko pomysł, ale spróbujemy go zrealizować.

N+: Nikt tego nie zrobił wcześniej, prawda?

FM: Istnieją gry, które mają coś podobnego, jak choćby LittleBigPlanet, ale to nie do końca to samo, bo tam tworzysz nową zawartość na konsoli. Nie jest to zbyt popularny zabieg. Wydaje mi się, że któraś część Unreala pozwala przenosić zawartość na PS3, więc jak widać da się to zrobić.

My spróbujemy raczej wybrać najlepsze stworzone przez graczy mody i dodać je do paczki DLC na konsolach. Oczywiście musielibyśmy trochę nad nimi popracować, dopasować je do potrzeb użytkowników konsol, ale poważnie to rozpatrujemy. Szczerze mówiąc, musimy jeszcze dogadać parę spraw z Sony i MS, więc nie ma jeszcze stuprocentowej pewności, że uda nam się to zrobić. Ale będziemy próbować.

N+: Czy konsolowcy tego chcą?

FM: Ciekawe jest to, że nawet na PC próbujemy nadal rozwijać społeczność i szukamy nowych sposobów wciągania ludzi w scenę moderską. Spróbujemy wrzucać coś nowego, choćby co miesiąc, i wykorzystywać menu DLC, żeby gracze mogli bezpośrednio za jego pomocą śledzić nową zawartość, bez potrzeby odwiedzania strony internetowej. Po prostu wchodzisz do menu i widzisz najciekawsze mody i ściągasz je bezpośrednio poprzez menu. Społeczność moderska jest mała, ale bardzo aktywna i od czasów Neverwinter Nights wspieramy ją jak tylko się da. Ostatecznie jednak to twórcom modów najbardziej zależy na dotarciu ze swoją twórczością do graczy. Wcześniej odsyłaliśmy ich do zewnętrznych stron, mówiąc „jeśli chcecie modów, musicie skorzystać z tej i tamtej strony, niezależnej od BioWare". Teraz integrujemy to wszystko do naszej gry i mamy nadzieję w ten sposób poszerzyć społeczność o graczy, którzy dotychczas mogli nawet nie zdawać sobie sprawy, że istnieje coś takiego, jak mody i narzędzia do ich tworzenia. Mamy nadzieję zachęcić przynajmniej część z nich do przyjrzenia się zjawisku, a może też wzięciu w nim aktywnego udziału. Czemu więc nie mamy robić tego samego dla graczy konsolowych? W tej chwili nie jest to zbyt popularne, ale myślę, że istnieje spora rzesza potencjalnych użytkowników, którzy nawet nie zdają sobie sprawy z istnienia tego wszystkiego, i znają tylko tradycyjnie pojmowane DLC. Ale może jeśli uda nam się pokazać im chociażby ułamek zjawiska, to zdołamy ich zainteresować istnieniem tej społeczności; może nawet kupią wersję PC specjalnie po to, by wziąć udział w procesie twórczym? Naszym ostatecznym celem jest stworzenie społeczności moderów niezależnych od nas i będziemy wspierać tę ideę jak tylko się da. Pomoże to znacznie poszerzyć rzeszę odbiorców sceny moderskiej, nie tylko na PC, ale także na innych platformach.

N+: Zatrudnicie kogoś z tej społeczności?

FM: Jasne, już to zresztą robiliśmy. Wielu z naszych projektantów, a nawet kilku scenarzystów i kolesi od filmików wywodzi się z tego środowiska. Dlatego udostępniane przez nas narzędzia to świetny sposób na ubieganie się o pracę w BioWare. Patrzymy na CV, ale prawdziwym kryterium jest autorski mod. Jeśli umiesz posługiwać się tymi narzędziami, automatycznie posiadasz pewne umiejętności, na których może nam zależeć.

N+: Gracze zawsze mówią, że coś zrobiliby lepiej.

FM: Kreatywność to nie jedyna cecha konieczna przy produkcji grywalnego, zbalansowanego produktu. Dlatego tak ważnym kryterium jest dla nas samodzielnie przygotowany mod. Zresztą, nasza firma nie jest tu wyjątkiem, inni także udostępniają narzędzia i kody źródłowe, czy poradniki na temat tworzenia gier. Sami chcielibyśmy to zrobić, ale nawet to, co udostępniamy w tej chwili, daje dużo większe możliwości niż większość dostępnych programów. Powiedzmy sobie szczerze, ekipy moderów będą musiały nauczyć się paru nowych rzeczy. Niezależnie od poziomu umiejętności, minęły czasy kiedy jedna osoba mogła zajmować się wszystkim i stworzyć profesjonalnego moda. Dlatego chcemy stworzyć coś w stylu systemu umożliwiającego dobieranie ludzi do danej ekipy – tworzysz swoje konto i deklarujesz swoją specjalizację, posiadane umiejętności i możesz być informowany kiedy jakaś grupa poszukuje kogoś takiego, jak ty.

N+: Jeśli będziesz chciał dodać postać w DLC, będzie ona musiała wchodzić w interakcję z innymi postaciami, czyli trzeba będzie im nagrać na nowo dialogi, etc. Jest to w ogóle wykonalne?

FM: Dodanie takiej postaci, jak Shale (golem z DLC Stone Prisoner) może być bardzo trudne. Zresztą, miał on się znaleźć w podstawowej grze kiedy premiera wyznaczona była jeszcze na marzec. Zorientowaliśmy się jednak, że nie zdążymy go w niej umieścić. To była bolesna decyzja, bo wszyscy w ekipie uwielbiali tę postać. Później, po przesunięciu daty premiery na listopad, zaczęliśmy myśleć w jaki sposób wepchnąć go z powrotem do gry. Musieliśmy mocno pozmieniać parę rzeczy. Np. większość golemów spotykanych w grze jest dużo większa – to jedni z większych przeciwników, na jakich możesz się natknąć. Trzeba było zmniejszyć Shale'a, by umożliwić mu swobodne podróżowanie z drużyną. Dlatego musieliśmy dopisać całą historię tłumaczącą jego wyjątkowość. Za to mieliśmy niemal gotowe jego dialogi z resztą drużyny, nawet grając w wersję podstawową natkniesz się na wzmianki o Shale'u. Przygotowanie kolejnej podobnej postaci wymagałoby ingerencji w rdzeń gry. DA to bardzo złożona układanka – tknij jedną rzecz, 50 innych się wywali. ALE nie znaczy to, że nie myślimy o dodaniu kolejnych członków drużyny, choć zapewne nie w tak rozbudowanej formie.

N+: Jaka jest historia Shale'a?

FM: Wszyscy członkowie drużyny mają swoje własne, bogate historie. Tak samo Shale. Zresztą, podobnie jest nawet z psem! Pies nie mówi, ale możesz wchodzić z nim w interakcję i wyraźnie daje ci do zrozumienia, co sądzi o danej sytuacji. Inne postacie też różnie na niego reagują i to jest świetne. Jeśli oglądałeś film „Wall-E", z początku robocik wydaje się niemal pozbawiony wyrazu, ale poprzez rozwój fabuły i sposób przedstawienia akcji staje się on pełnowymiarowym bohaterem. W tym sensie Shale też jest bardzo ciekawy. Chcieliśmy by był postacią, jakiej gracze się nie spodziewają. Z początku będą go postrzegać tylko jako potężnego zombie, coś w rodzaju Hulka, zdolnego tylko do niszczenia. W końcu jednak zaczną dostrzegać jego inteligencję. Każdy z towarzyszy, w zależności od podejmowanych przez gracza decyzji, może zbliżyć się do gracza, otworzyć. Z Shale'em jest podobnie. Ma bardzo ciekawą historię, ze zwrotem akcji, którego chyba nikt nie przewidzi. Poza tym ma bogatą osobowość, jest też zabawny; będziesz zabierać go ze sobą nie tylko ze względu na jego walory bitewne, ale dlatego, że fajnie mieć go przy sobie.

„Udostępniane przez nas narzędzia to świetny sposób na ubieganie się o pracę w BioWare. Patrzymy na CV, ale prawdziwym kryterium jest autorski mod. Jeśli umiesz posługiwać się tymi narzędziami, automatycznie posiadasz pewne umiejętności, na których może nam zależeć." – Fernando Melo

N+: Wnosząc wyłącznie po trailerach, Wasza gra to „sex & violence". A może nie powinniśmy się na tym skupiać? Sami na siebie zastawiliście tę pułapkę...

MD: Myślę, że to gra o dokonywaniu dojrzałych decyzji, nie chodzi tylko o seks i przemoc. Czasami są to trudne wybory, dlatego uważam, że to dojrzała gra, i nie mam na myśli seksu i przemocy, ale politykę, wybory moralne...

N+: Myśleliście o Shale'u, jako o przeciwwadze dla seksu i przemocy? Może wprowadziliście golema, by pokazać, że „mature" dotyczy także humoru?

FM: Jak najbardziej. W DA napotkasz wiele sytuacji cechujących się takim dojrzałym humorem. To nie tylko żarciki, ale raczej coś dużo cwańszego, nierzadko zawierającego komentarz na temat świata gry, ale także naszej rzeczywistości. Ale taka przeciwwaga jest moim zdaniem potrzebna. DA postrzegana jest jako „gra z seksem i przemocą", bo po obejrzeniu dwuminutowego nagrania koncentrujesz się na tych właśnie aspektach. Mam jednak nadzieję, że wraz z postępem fabuły ludzie zdadzą sobie sprawę, że coraz bardziej angażują się emocjonalnie. Wtedy naprawdę zrozumiesz co mamy na myśli przez dojrzałość naszej gry. Choć oczywiście jest tam też sporo naprawdę mrocznych akcentów, rzeczy których nie chciałbyś pokazać swoim dzieciom. To mroczny, brutalny świat, trwa wielka wojna, wszystko jest rozdarte i wyniszczone. Bieda i cierpienie są wszechobecne, ludzie próbują jakoś poukładać sobie życia. Zabawne teksty rzucane przez towarzyszy pomagają nieco odciążyć atmosferę, w przeciwnym wypadku po 20 godzinach grania ludzie mogliby zacząć podcinać sobie żyły. Wystarczy spojrzeć na początek gry z perspektywy miejskiego elfa – to naprawdę mroczny wstęp. Dlatego dobrze mieć przy sobie takiego Alistaira, zawsze próbującego zachować optymizm.

N+: Czy powinienem rozpocząć zabawę od przeczytania książki?

FM: Książka opowiada o zdarzeniach sprzed tych z gry, niczego ci nie zaspoilują. Co najwyżej dostarczy nieco bogatszego tła. Niektóre z napotkanych postaci mają swoje historie, przedstawione w powieści. Kiedy je poznasz, zrozumiesz przez co przeszli, czemu zachowują się tak, a nie inaczej, dużo łatwiej zrozumieć ich motywacje.

N+: To ile osób tworzy fabułę gry? Ta sama osoba pisze książkę? Czy może macie całą ekipę do tej roboty?

FM: DA jest ciekawe ze względu na to, jak długo powstawało. Pierwsze dwa lata zeszły praktycznie tylko na pisaniu i projektowaniu świata. Dlatego świat DA jest tak rozległy i przemyślany. A wydarzenia z gry to tylko wycinek wszystkiego, co dzieje się w Ferelden. Przygotowujemy osadzonego w nim papierowego RPG, jeśli gra odniesie sukces bez wątpienia powstanie kontynuacja i nie martwimy się o brak materiału do niej. Niemal od początku mamy coś w rodzaju biblii DA, zawierającej historię lokacji, opisy zależności, co i jak działa. To już nawet nie tworzenie pojedynczej historii, z początkiem i końcem, a raczej odkrywanie małego fragmentu świata i obudowanie go grą. To bardzo duża gra, ale mimo to nadal tylko część większej całości. Dlatego wydaje mi się, że powieści łatwiej było napisać, zwłaszcza że stworzył je główny scenarzysta gry, więc miał już w głowie wszystkie potrzebne składniki. Ale scenarzystów było oczywiście

OJCOWIE ZAŁOŻYCIELE

Greg Zeschuk i Ray Muzyka

Czy panowie odpowiedzialni za powstanie BioWare to dziś już tylko para biznesmenów przypalających cygara studolarówkami, czy wciąż zaangażowani szefowie mocno trzymający swą firmę za części niesforne? Tego i więcej dowiesz się z naszego wywiadu!

N+: Dragon Age to wspaniała gra. Jakie macie dalsze plany?

Greg Zeschuk: Kilka rzeczy. Przede wszystkim, musimy ostro wziąć się za dodatkową zawartość do Dragon Age i Mass Effect 2, no i oczywiście Star Wars: The Old Republic. Zazwyczaj skupiamy całość uwagi na kolejnym dużym projekcie, to dosyć niecodzienna sytuacja, w której wypuszczamy dwie gry – DA i ME2 – w tak krótkim odstępie czasu. Mam nadzieję, że w przyszłości zostawimy sobie trochę więcej luzu, bo trudno przeskakiwać z jednego projektu na drugi. Tak czy siak, mamy w planach masę DLC dla DA i ME2, więc będziemy robić sporo, żeby utrzymać oba tytuły przy życiu.

N+: Chcecie, żeby Dragon Age żyło jak najdłużej.

Ray Muzyka: Zawsze postrzegaliśmy tę grę nie tylko jako duchowego następcę Wrót Baldura, next-genową interpretację tej mrocznej odmiany fantasy, ale też jako platformę samą w sobie. Wypuszczamy ją wraz z narzędziami do produkcji własnych przygód i modyfikacji, a także DLC, tworzymy wokół niej społeczność. Chcemy, żeby gracze mogli pogłębić swoje doświadczenia z tym tytułem, pobierać nowe przygody, nowe wyzwania w świecie Ferelden.

N+: Pewnie dlatego, że za drogo jest stworzyć jedną grę i ją porzucić.

GZ: To prawda, nad projektem siedziało sporo ludzi, ale myślę, że koszt jest równoważony przez olbrzymi potencjał długowieczności gotowego produktu. Dzięki DLC i scenie moderskiej można utrzymać świeżość tytułu nawet długo po premierze.

RM: Nie zdołaliśmy opowiedzieć jeszcze tak wielu historii… Stworzyliśmy coś w rodzaju biblii, gracze często dostrzegają tylko czubek góry lodowej. Znajdują dzienniki, rozmawiają z postaciami i zastanawiają się „o co im chodziło?". Możemy stworzyć DLC opowiadające o wydarzeniach na zupełnie innej części kontynentu, albo kolejne zadania w rodzaju tego z Shalem – które tłumaczy czym dokładnie jest golem. Jest mnóstwo fajnych rzeczy, które możemy zrobić. I zrobimy. No i jesteśmy bardzo ciekawi tego, co wymyślą fani – możemy tworzyć dodatki oparte na ich pomysłach, inspiracjach, bezpośrednio reagować na ich odzew. DLC daje nam taką możliwość.

N+: Macie możliwości, kasę i ludzi, możecie robić co chcecie. Co dalej?

RM: Zasadniczo robimy gry, w które sami chcielibyśmy zagrać. Mamy RPG z elementami strzelanki, RPG koncentrujące się na taktyce, mamy MMORPG… Współpracujemy też z ludźmi z Mythic, więc mamy w zanadrzu sporo fajnych rzeczy, o wielu z nich jeszcze nie wiecie. Niektóre z nich różnią się diametralnie od naszych pozostałych tytułów, ogólnie więc nasz dorobek jest mocno zróżnicowany.

N+: Czy w nieodległym czasie planujecie powrócić do swych starszych tytułów? Zobaczymy kiedyś Baldur's Gate 3 albo Jade Empire 2? A może nowy tytuł oparty na innych klasycznych systemach (np. Planescape)?

GZ: Myślimy nad nowym Jade Empire. Wiecie, nie możemy zajmować się zbyt wieloma dużymi projektami na raz. Bardzo lubimy JE, ale w tej chwili nie mamy w zanadrzu niczego konkretnego. Może kiedyś…

RM: Jade było oryginalnym tytułem, stworzonym od podstaw przez naszą ekipę, naturalnie więc nadal widzimy w nim spory potencjał. Ale jest też sporo innych gier, klasyków z lat 80. i 90., które bardzo lubimy. Chętnie zajmujemy się licencjami, czego najlepszym przykładem są Gwiezdne Wojny, ale dobrze jest też mieć garść własnych tytułów. Zawsze patrzę na to całościowo, jako spektrum ciągnące się od oryginalnego pomysłu przez skończoną grę, aż po licencję – coś równie imponującego, jak Gwiezdne Wojny z ich 30 latami ciągłego rozwoju i inwestycji. Tak właśnie postrzegamy Mass Effect i Dragon Age.

N+: Więc może Mass Effect kiedyś będzie nowymi Gwiezdnymi Wojnami?

RM: Być może Mass Effect będzie postrzegany jako coś równie potężnego i poruszającego, kulturowo znaczącego. Nie mamy jednak zamiaru konkurować z Gwiezdnymi Wojnami, mamy nadzieję nadal zajmować się tym uniwersum w przyszłości.

N+: Może jakaś postapokaliptyczna gra?

GZ: Steampunk, steampunk, steampunk!

RM: Jesteśmy fanami pierwszych dwóch Falloutów, osobiście jestem też olbrzymim miłośnikiem System Shock 1 oraz 2.

GZ: Fallout 3 jest świetny, ale nasza postapokaliptyczna gra byłaby zupełnie inna od tego, co zrobiła Bethesda. Zobaczymy. Na razie skupiamy się na premierach DA i ME2.

RM: Pracujemy nad kilkoma rzeczami, o których nie możemy jeszcze mówić. Może część tych pomysłów przekształci się w nowe gry.

N+: Próbujecie nowych rzeczy, jak to widzimy na przykładzie DLC do DA. A co sądzicie o Natalu? Czy to przyszłość interaktywnej rozrywki?

GZ: Jesteśmy zaintrygowani, ale czy ja wiem… Nie wiem jak działałaby strzelanina przy pomocy Natal. Mogłoby to być nieco skomplikowane. Niektóre aspekty wydają się bardzo ciekawe – wyobraź sobie obsługiwanie menu w ME niczym w „Raporcie Mniejszości". Bardzo ciekawe podejście do interfejsu. Trochę zabawniejszym przykładem byłaby FIFA – jak miałoby to właściwie działać? Kiedy chciałbyś kopnąć piłkę, na przykład… Ogólnie więc raczej nie powalił nas ten pomysł, ale oprogramowanie pisane specjalnie pod Natal mogłoby być ciekawe. Trzeba by spojrzeć na to od podstaw – mogę przemieszczać się w przestrzeni, jak mógłbym to wykorzystać?

N+: A macie w ogóle czas o tym myśleć?

RM: Taaa, myślimy o tym. Widzieliśmy wczesne demo kilka miesięcy przed pierwszym oficjalnym pokazem i wydawało się nam intrygujące. Najważniejsze dla nas jest, niezależnie od platformy, żeby ludzie czuli, że tworzymy gry z myślą o nich. Jeśli kiedykolwiek zrobimy coś pod Natal, chcemy mieć pewność, że będzie to produkt wysokiej jakości.

N+: Ale pracujecie nad tyloma projektami, jak w ogóle znajdujecie czas na myślenie?

RM: Mamy cztery siedziby (w tym Mythic), mnóstwo świetnych współpracowników, doskonałe projekty, ale nadal fajnie jest pracować nad różnymi rzeczami. Myślę, że pracownicy Mythic i BioWare cenią sobie swój zróżnicowany dorobek.

GZ: Tak, ale to naprawdę sporo roboty. Gdybyś spytał mnie w co grałem w ciągu ostatniego roku, odpowiedziałbym: ME2 i DA. Musimy wychwycić każdą niedoróbkę, nigdy nie wypuszczamy gry, która wydaje nam się w jakimś stopniu niedokończona. To ciężka sprawa, szczególnie kiedy pojawia się tyle świetnych gier, a my musimy wciąż wałkować ME. Właśnie ukazało się Uncharted 2…

N+: Na pewno teraz jest inaczej niż gdy zaczynaliście. Wyobrażaliście sobie, że aż tak się rozrośniecie?

RM: Na początku wszystko trzymaliśmy w garści. Teraz mamy od tego ludzi. Casey Hudson, niesamowity producent od ME2, Mark Darrah odpowiedzialny za DA i jeszcze kilku innych… Nasze role się zmieniły, staramy się patrzeć na wszystko nieco z góry. Ale nie, chyba nigdy nie spodziewaliśmy się, że będziemy mieli kilka ekip.

GZ: Przez pierwsze dziesięć lat oprócz tworzenia gier budujesz też markę firmy. To ciężka robota. W pewnym momencie powiedzieliśmy sobie: „OK, od teraz skupiamy się na szerszej strategii". Gramy w nasze produkty i dostarczamy informacji twórcom z perspektywy klienta, ale jednocześnie ufamy im w kwestii tworzenia cudownych gier.

N+: To chyba niebezpieczne skupiać się tylko na dużych projektach?

GZ: Jako część Electronic Arts mamy rewelacyjne wsparcie w kwestii tych dużych spraw. Konkurencji ciężko wejść na rynek z dużą grą RPG, bo za nami stoi ponad piętnaście lat doświadczenia. I to widać w naszych tytułach. Za to praca w małych zespołach jest zabawniejsza, niż z 350 osobami siedzącymi nad grą. Ekipa dźwiękowców, ludzie od lokalizacji, testerzy rozsiani po całym świecie – zarządzanie tym wszystkim jest wyzwaniem samym w sobie.

N+: Chcecie zrobić coś innego niż RPG?

GZ: Każdy gatunek można zmieszać z RPG. Możemy mieć RPG-RTSa, RPG-strzelankę… DA prezentuje tradycyjne spojrzenie na RPG, ale ma też drobne elementy strategii. To bardzo pojemny gatunek.

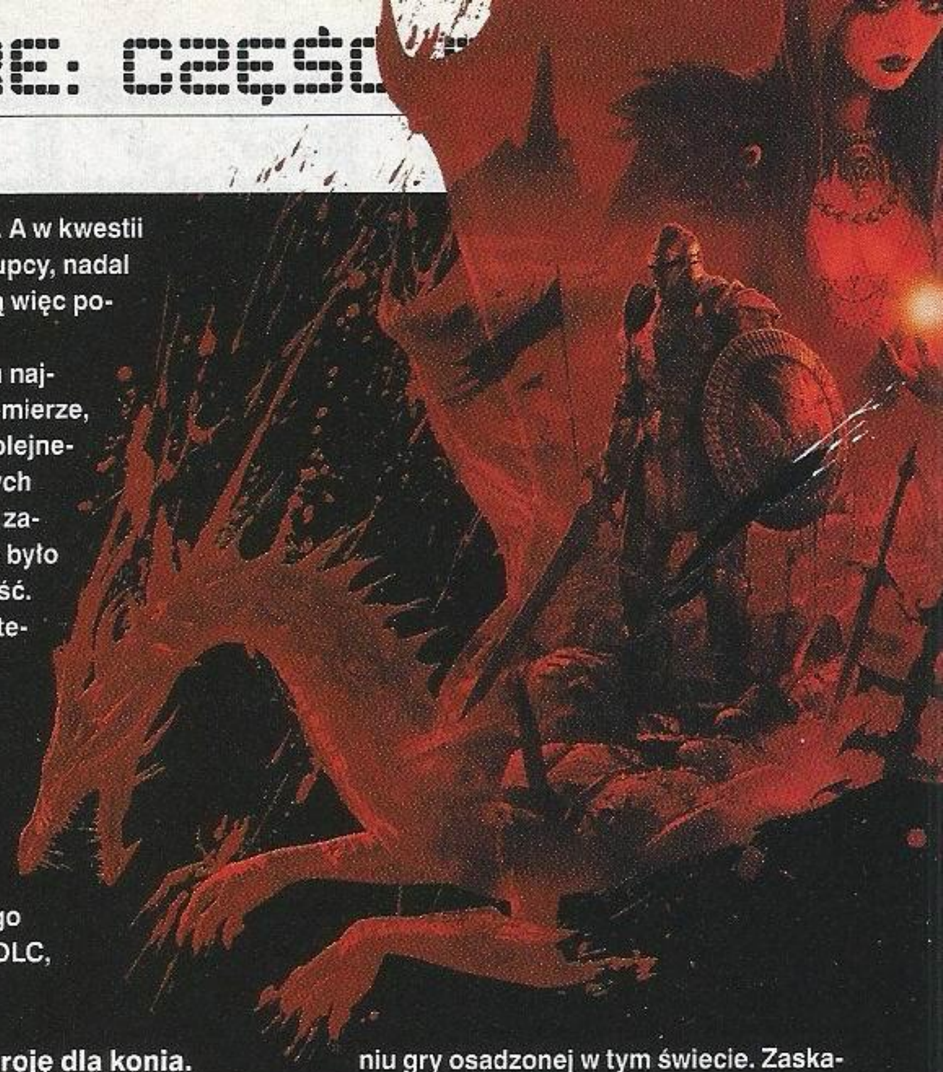
RM: Dla nas definicja RPG jest bardzo szeroka. Spójrz na gry w rodzaju GTA, a dostrzeżesz w nich sporo elementów RPG. My robimy to na odwrót – nie dodajemy elementów RPG do naszych gier, dodajemy elementy innych gier do naszych RPG. Tak czy siak, cel jest wciąż ten sam – wciągająca rozgrywka, poruszająca fabuła.

N+: Po co wydany został ostatni dodatek do Mass Effect? Walka nigdy nie była najsilniejszym punktem ME.

GZ: Chcieliśmy spróbować pójść w tym kierunku, sprawdzić co się stanie, gdy skupimy się na walce. Chcieliśmy wybadać ten aspekt naszej gry. Miało wyjść inaczej, a to raz się udaje, a innym razem nie.

RM: Chcieliśmy skupić się na elemencie, który część fanów bardzo lubi, a pozostali wprost przeciwnie. Wyciągnęliśmy wnioski i zrobimy z nich użytek przy wypuszczaniu kolejnych DLC, zwłaszcza do ME2, w którym walka jest o wiele lepsza.

N+: W imieniu czytelników naszego magazynu dziękujemy za poświęcony czas. ■



więcej. Tak więc, kiedy przychodzi nam do głowy pomysł na nowe DLC, po pierwsze zaglądamy do „biblii" i zadajemy sobie pytanie: „Czy to pasuje?". Jeśli tak, to świetnie. Jeśli nie, trzeba zapodać pomysł scenarzystom i projektantom, a oni spojrzą na niego całościowo i zdecydują czy da się to wszystko dopasować. Stworzyliśmy miejsce, w którym możemy osadzić dowolną grę, książkę, komiks, film, inną grę – może FPS albo RTS? Czemu nie, bardzo bym chciał. Tylko ponownie trzeba zadać sobie pytanie: czy to ma sens? Kochamy ten świat i chcielibyśmy zrobić z nim mnóstwo rzeczy, ale niestety nie mamy nieskończonych pokładów pieniędzy, siły roboczej i czasu, więc musimy być wybiórczy. Samym DLC chcemy wspierać grę przez co najmniej dwa lata. Może dłużej, może nieco krócej, ale na taki okres zaplanowaliśmy budżet. Co nie znaczy, że nie chcemy jeszcze poeksperymentować i popróbować innych rzeczy. Popełnimy pewnie kilka błędów, ale nie ma co grać asekurancko. To dla nas coś nowego, nigdy nie wspieraliśmy do tego stopnia jednej gry, więc trudno będzie uniknąć wpadek. Taka cena innowacji.

N+: Ile osób pracuje nad samym DLC? Na początku HD-ery wszyscy mówili, że teraz do stworzenia gry potrzeba będzie więcej ludzi. A Ty mówisz, że nie tylko trzeba ją stworzyć, ale też latami wspierać... Co dalej?

FM: Na tym polega cały patent z tworzeniem nowych licencji. To prawie to samo, co w przypadku filmów – w dzisiejszych czasach nakręcenie pojedynczego filmu kinowego jest zwyczajnie za drogie. Potrzebne są wydania na DVD, zabawki, gadżety, seriale telewizyjne, spin-offy. To bardzo długoterminowa strategia. Minęły czasy, kiedy mogliśmy zainwestować w coś i od razu przeskoczyć do kolejnego projektu. Chyba, że robisz grę niskobudżetową, albo mającą długą żywotność, jak strzelankę sieciową. Zainwestowawszy tyle czasu i pieniędzy w świat DA, musimy przygotować masę dodatkowych rzeczy, żeby przetrwać. To samo z ME. Od początku planowaliśmy stworzenie trylogii, dokładnie z tego samego powodu. To trochę jak z kurą i jajkiem – nie jestem już do końca pewien co było pierwsze, tworzenie gry na potrzeby potencjalnej serii, czy tworzenie gry w ramach gotowej z góry licencji. Ale najważniejsza jest świetna pierwsza część i dorównujące jej sequele. Dla nas nie liczy się czy tworzymy sequela, i tak chcemy żeby każdy z naszych produktów dostawał noty rzędu 9/10 i wyższe. Nie mamy nic przeciwko opóźnianiu premiery, o ile tylko jakość jest odpowiednio wysoka. Ta sama filozofia dotyczy DLC i wszystkiego nad czym pracujemy.

N+: DA dostaje pierwsze DLC w dniu premiery. Wielu fanów może się poczuć nieco oszukanymi, sądząc, że ta zwartość mogła znaleźć się w wersji pudełkowej. Skomentujesz?

FM: Jasne. Nawet na naszym forum jest sporo wkurzonych ludzi twierdzących, że to powinno znaleźć się na płycie. Nie unikniemy tego, żebyśmy nie wiem jak racjonalnie się tłumaczyli. To nie była łatwa decyzja, ale sprawę można porównać do serwisu internetowego. Możemy stworzyć go od podstaw i wrzucić do sieci w dniu premiery gry, ale nie ma mowy, żeby znalazł się on na dysku z grą. Podobnie jest z DLC, które powstaje szybciej niż zawartość podstawowej gry. Dlatego po zmianie terminu premiery mogliśmy co nieco nadgonić. Oczywiście moglibyśmy ot tak sobie opóźnić DLC i udawać, że jeszcze nie jest gotowe, ale myślę, że lepiej od razu zaserwować dodatek, który przedłuży żywotność tytułu. Nie cztery miesiące później, kiedy grasz już w coś zupełnie innego. Niektórzy z pewnością skończą grę w kilka dni, grając bez przerwy. Istnieje taka możliwość. Jak w takim razie dobrze wymierzyć premierę DLC? Istnieje też ryzyko wyprodukowania przez naszą ekipę zbyt dużej liczby dodatków, którymi ludzie nie będą zainteresowani. Dlatego też bardzo nam należy na jak najszybszym odzewie fanów. A w kwestii Warden's Keep – po skończeniu zadania twierdza pozostaje w grze, są tam kupcy, nadal jest przydatna. Nie każdy ma ochotę przechodzić grę po dwa, trzy razy, mogą więc pobrać DLC od razu i cieszyć się nim przy pierwszym podejściu.

Mamy sporo danych na ten temat, od Microsoftu i nie tylko, według których najlepszym momentem na wypuszczenie DLC jest pierwsze kilka tygodni po premierze, kiedy gra najwięcej ludzi. Po dwóch tygodniach wielu z nich przechodzi do kolejnego tytułu. Tym razem może to być nawet krócej, bo zaraz ukaże się masa innych dobrych gier. Wielu będzie postrzegać to w ten sposób, że wydarliśmy część zawartości z gry, mimo że pracowały nad tym niezależne ekipy, i pomimo że nie było szansy, żeby to znalazło się na dysku. To też dla nas jakaś nauka na przyszłość.

Dla mnie to świetna sprawa, że DLC będzie stale dostępne, niezależnie od tego kiedy ktoś zechce je ściągnąć. I będzie dostępne od samego początku, co wiele dla nas znaczy, bo przetrwanie naszej ekipy zależy od sukcesu tego DLC. Nie musisz nawet wychodzić z gry, by je zassać – to dla nas ważne, bo chcemy przyciągnąć do tej zawartości jak najwięcej ludzi i odbić sobie koszt jej przygotowania. Wiesz, dostajesz to za darmo, ale jest to produkt równie dopracowany jak cała reszta gry, zainwestowaliśmy sporo kasy w jego przygotowanie i musimy jakoś się odkuć. Smutna rzeczywistość. Musimy tylko upewnić się, że proces pobierania będzie bezbolesny. Z dwojga złego wolę, by ludzie mówili „nie lubię tego DLC bo nie" zamiast „nie ściągnę tego DLC, bo proces pobierania jest potwornie męczący".

N+: DLC znalazło się pod ostrzałem, gdy Bethesda wydała płatną zbroję dla konia. Wy inaczej podchodzicie do tego tematu. To co mówisz sprawia, że zmieniam nastawienie do DLC.

FM: Myślę, że nie ma czegoś takiego, jak złe DLC, ale jest za to kwestia ceny. Ludzie nie mogą czuć się oszukani. I robimy co w naszej mocy, żeby tego uniknąć. Oczywiście nigdy nie zadowolisz wszystkich, ale planujemy trochę poeksperymentować z mniejszymi i większymi dodatkami, od pełnoprawnego rozszerzenia do zbroi dla konia. Nie każde DLC sprawdzi się na każdej platformie. Różni użytkownicy, różne przyzwyczajenia. Przypuszczam, że pecetowcy mogą woleć zainwestować w większe rozszerzenia, a konsolowcy w mniejsze dodatki. Możemy wtedy odpowiednio różnicować tworzoną przez nas zawartość w zależności od platformy. Oczywiście niektórzy powiedzą, że powinni dostawać to samo, co ci po drugiej stronie barykady. Nie próbujemy zadowolić wszystkich bo to niewykonalne. Najważniejsze to upewnić się, żeby nikt nie czuł się wykiwany. Nie przyniosłoby nam to żadnej korzyści.

„Czy tego chcemy, czy nie, wygląda na to, że jesteśmy skazani na tworzenie coraz większej liczby zróżnicowanych typów gier" – Mark Darrah

N+: Zmieńmy temat. Jak to możliwe, że robicie trzy duże gry na raz?

MD: Potrzeba do tego mnóstwa ludzi. Mamy na podorędziu ponad czterysta osób plus dodatkowe 150 w Austin, pracujących nad Star Wars: The Old Republic.

N+: Wyrobiliście sobie markę jako producent topowych gier RPG. Nie kusiło Was nigdy, żeby spróbować innych gatunków? Np. stworzyć mieszankę RPG z przewagą innych elementów (patrz: sporo strzelania w ME)?

MD: Można zauważyć postępujący proces, w wyniku którego inne gatunki nabierają cech RPG. Choćby takie gry jak BioShock czy GTA oferują więcej narracji... Więc, czy tego chcemy, czy nie, wygląda na to, że jesteśmy skazani na tworzenie coraz większej liczby zróżnicowanych typów gier.

N+: Ale Dragon Age jest oldskulowy.

MD: DA jest próbą uchwycenia przynajmniej w części charakteru Wrót Baldura i myślę, że próbą udaną. Na rynku nadal jest miejsce na tego typu gry, ale masz rację – rynek się zmienia i widuje się ich coraz mniej.

N+: Możesz mieć opory przed udzieleniem odpowiedzi na to pytanie, ale muszę je zadać... Zanim zrobiła to Bethesda, czy nie kusiło Was do pozyskania licencji Fallouta i stworzenie własnej wersji kontynuacji serii?

MD: To ciekawe, bo Fallout 3 kryje spory potencjał narracyjny i z chęcią wziąłbym udział w tworzeniu gry osadzonej w tym świecie. Zaskakuje mnie jak dużą popularnością cieszy się postapokaliptyczny setting. Zawsze wydawało mi się, że to raczej nisza dla hardkorowców. Myślę, że z pewnością jest miejsce na kolejny świat BioWare, osadzony bliżej dzisiejszych realiów, czy to będzie postapokalipsa, działania wywiadu – szpiedzy i takie tam, czy nawet superbohaterowie. Pomysłów jest sporo, ale z pewnością jest sporo miejsca pomiędzy science-fiction z ME i fantasy z DA. Ale nie mamy w tym momencie konkretnych planów z tym związanych.

N+: Jak jesteście podzieleni? Macie ekipę, która myśli już nad nowymi grami?

MD: Mamy rdzeń ekipy, jak choćby Ray'a i Grega – założycieli firmy, i ludzi z ich otoczenia, którzy cały czas myślą nad kierunkiem, w którym pójdzie firma, w tym także nowe produkcje. Część pomysłów wychodzi od ekip siedzących nad konkretnymi grami, ale dotyczą one raczej już istniejących tytułów – np. ekipa od DA wnosi sporo w kwestii dalszego rozwoju tej serii.

N+: Czym teraz będzie zajmować się grupa główna od DA?

MD: Zachowuję dowodzenie wszystkim związanym z tą marką, więc przede wszystkim zajmiemy się DLC. Ale myślimy też nad innymi sposobami na rozwinięcie serii, oczywiście.

N+: A Ty nad czym chciałbyś pracować?

MD: Chętnie ujrzałbym kolejne Jade Empire, ten świat kryje nadal mnóstwo możliwości. Myślę, że otarliśmy się o grę, którą JE mogło być, ale nie wykorzystaliśmy w pełni jej potencjału. Sądzę, że została masa ciekawych historii do opowiedzenia w tym uniwersum.

N+: Czyli na razie skupiacie się wyłącznie na swych świeżych tytułach, jak ME i DA?

MD: Oczywiście, bardzo skupiamy się na DA i jego przyszłości, ale wprowadzanie świeżych marek na rynek ma zarówno wiele zalet, jak i wad. Z jednej strony, możesz robić z nimi co chcesz, ale musisz na nowo pozyskiwać fanów. Także w kwestii prac nad kolejnymi licencjami powiem: „Nigdy nie mów nigdy". Zresztą, pracujemy obecnie nad Gwiezdnymi Wojnami, więc sam widzisz...

N+: Wielkie dzięki panowie, za długą i bardzo ciekawą rozmowę. ■■

MISTRZOSTWA POLSKI

EA SPORTS

FIFA 10

FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT

WEŹ UDZIAŁ
W ELIMINACJACH I ZAGRAJ W WIELKIM FINALE W WARSZAWIE

3-4.10 Galeria Bałtycka – Gdańsk 10-11.10 Galeria Magnolia – Wrocław

17-18.10 Poznań Game Arena – Poznań 24-25.10 Galeria Arkadia – Warszawa

7-8.11 Galeria Krakowska – Kraków 14-15.11 Galeria Galaxy – Szczecin

21-22.11 Galeria Arkadia – Warszawa WIELKI FINAŁ

Czeka na Ciebie tytuł Mistrza Polski FIFA10 oraz nagroda główna Zestaw PlayStation®3 z LCD SONY BRAVIA!

Czekamy na Ciebie!

Dowiedz się więcej: fifa10.onet.pl

Komentują:
Dariusz Szpakowski
Włodzimierz Szaranowicz*

*na PC DVD, PLAYSTATION 3, PlayStation 2, XBOX 360 oraz napisy na PSP

JUŻ W SPRZEDAŻY

ORGANIZATOR

PARTNER

PlayStation®3

PARTNERZY MEDIALNI

RECENZJE

CO DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA

48 **Dragon Age: Początek**
Xbox 360, PlayStation 3

54 **Ninja Gaiden Sigma 2**
PlayStation 3

55 **Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes**
Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2, Wii

56 **Borderlands**
Xbox 360, PlayStation 3

58 **Obscure: The Aftermath**
PSP

58 **Undead Knights**
PSP

59 **Mario & Luigi: Bowser's Inside Story**
Nintendo DS

60 **Pro Evolution Soccer 2010**
Xbox 360, PlayStation 3

62 **Grand Theft Auto: Chinatown Wars**
PSP

63 **Axel & Pixel**
Xbox 360

63 **South Park: Let's Go Tower Defense Play**
Xbox 360

63 **Tower Bloxx Deluxe**
Xbox 360

63 **Military Madness: Nectaris**
Xbox 360, PlayStation 3

63 **Bust-A-Move Live**
Xbox 360

63 **Lucidity**
Xbox 360

64 **Brütal Legend**
Xbox 360, PlayStation 3

66 **Gulity Gear 2: Overture**
Xbox 360

67 **Risen**
Xbox 360

68 **DJ Hero**
Xbox 360, PlayStation 3

70 **Ratchet & Clank: A Crack in Time**
PlayStation 3

72 **MagnaCarta II**
Xbox 360

73 **Wii Fit Plus**
Wii

73 **Spyborgs**
Wii

74 **Muramasa: The Demon Blade**
Wii

76 **Kingdom Hearts 358/2 Days**
Nintendo DS

76 **Space Invaders Extreme 2**
Nintendo DS

76 **Metropolis Crimes**
Nintendo DS

76 **Mario & Sonic at the Olympic Winter Games**
Nintendo DS

76 **Mystery Stories**
Nintendo DS

77 **NBA 2K10**
Xbox 360, PlayStation 3

78 **Tekken 6**
Xbox 360, PlayStation 3

80 **EyePet**
PlayStation 3

82 **Forza Motorsport 3**
Xbox 360

N+ MOST WANTED GRUDZIEŃ 2009

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2
Żadna recenzja nie może ukazać się przed premierą gry – tak wymyśliło to sobie Activision. Musimy poczekać do numeru grudniowego. Pęka w 6:40 na hardzie.

ASSASSIN'S CREED 2
Megasequel Ubisoftu stereo i w kolorze – nie możemy się doczekać, by Ezio zatopił ostrze w ciałach zdrajców.

LEFT 4 DEAD 2
Zgniłki muszą dostać swoją porcję ołowiu. Ogramy i wydamy werdykt.

Inwestycja długoterminowa

Bobby Kotick, szef Activision, powiedział niedawno, że gdyby to zależało od niego, podniósłby ceny gier. Natychmiast ktoś dogrzebał się do informacji o zarobkach Bobby'ego. Okazało się, że w zeszłym roku wzbogacił się o piętnaście milionów dolarów. Jak ktoś tak bogaty ma czelność mówić o podwyżce cen? Tłum okrzyknął go wrogiem publicznym numer jeden i nawet nie próbował zrozumieć, skąd Kotickowi przyszedł do głowy taki pomysł. Ot, wyszło jak zawsze – on ma dużo pieniędzy, więc jest zły, a teraz jeszcze chce na nas więcej zarobić. Drań.

Kotick, jako szef firmy, musi martwić się o to, by ona zarabiała. Pamiętacie, jak na początku HD-ery wielu branżowców straszyło wizją szybko rosnących kosztów produkcji gier? Byli tacy, którzy próbowali problem bagatelizować, twierdząc, że zatrudnią jednego grafika, kilku koderów więcej i wciąż będą w stanie dostarczyć najwyższej jakości gry. Dzisiaj już w to nie wierzę. Ekipa Naughty Dog rozrosła się niemal dwukrotnie w stosunku do liczby osób pracujących nad pierwszą częścią Uncharted i teraz liczy około 130 osób. Wszelkie rekordy bije Assassin's Creed 2, nad którym pracuje 450 osób – ekipa tworząca część pierwszą była trzykrotnie mniejsza.

Kiedy słyszę takie rewelacje, nie chce mi się wierzyć, że rozgrywka ponownie będzie polegać na wykonywaniu w kółko pięciu czynności. Zbyt dużo ludzi jest zaangażowanych w ten projekt, żeby Ubisoft pozwolił na takie niedociągnięcie. To ma być jedna z najlepszych gier wszech czasów i wydawca zrobi wszystko, żeby tak było. Czyli po naszemu – wyda w tym celu miliony babilonów. Ubisoft zakłada (a przynajmniej takie są oficjalne dane), że przygody Ezio zejdą o 15 procent lepiej niż pierwsza część serii, co oznacza sprzedaż na poziomie około 9,5 miliona egzemplarzy. I musi się to udać, choćby dlatego, że przez dwa lata pompowano w projekt mnóstwo kasy (trzeba było płacić tej armii ludzi i inwestować w technologię), a jeśli sprzedaż będzie poniżej oczekiwań, akcje firmy stracą na wartości. Tworzenie tak dużej gry przy udziale tak wielu osób, to bardzo ryzykowne przedsięwzięcie. Może być wielki sukces, ale równie dobrze gigantyczna klapa.

Tak samo jest z Dragon Age: Początek. Podobno pracowało nad nią ponad trzysta osób. Pierwszy raz BioWare powiedziało o grze aż pięć lat temu! Nic dziwnego, że już w fazie planowania założono, że Dragon Age będzie czymś więcej, niż grą. Era Smoków zaplanowana została jako wielka licencja, w ramach której ukazywać się będą gry, karcianki i papierowe erpegi, książki, odpalono już portal społecznościowy, a kto wie, może kiedyś powstanie film. EA i BioWare wpakowały w ten projekt mnóstwo pieniędzy wiedząc, że nie zwrócą się zbyt szybko.

To inwestycja długoterminowa, o czym powiedzieli mi producenci Dragon Age. Miałem okazję przepytywać ich w siedzibie BioWare w Edmonton przez niemal dwie godziny. Rzadko kiedy developerzy poświęcają aż tyle czasu „pismakom". Tym razem było inaczej, ale – jak się nad tym zastanowić – to przecież również element machiny marketingowej.

Właśnie zakończył się 24-godzinny maraton grania w Dragon Age w Londynie. Udział wzięło 10 ekip z całego świata, Polacy, niestety, odpadli po 20 godzinach zajmując wysokie – choć najgorsze dla cybersportowca – czwarte miejsce. Oryginalny pomysł na reklamowanie gry, prawda? Elektronicy, podobnie jak Ubisoft w przypadku Assassin's Creed 2, będą prężyć się, kombinować, wymyślać cudaczne formy reklamy, byle tylko sprzedać produkty, w które zainwestowali grube miliony. Myślicie, że szefowie obu tych firm nie chcieliby podnieść cen gier?

Obserwowanie poczynań EA i Ubi może być ciekawym doświadczeniem. Jednak i tak najważniejsze jest, by ich gry były warte pieniędzy graczy. Recenzję Dragon Age znajdziecie na następnej stronie, a my, zamykamy numer i od razu zabieramy się za ogrywanie Assassin's Creed II. //Mielu

WĘDRÓWKI ZE SMOKAMI Schludna mapka nie zdradza zagrożeń czyhających na bohaterów. Dlatego też przed każdą podróżą warto upewnić się, że jesteśmy gotowi do konfrontacji. Zwłaszcza, że topografia może być dosyć myląca i drużyna obiera czasami z lekka okrężną drogę do wyznaczonego celu.

txt: DrMax

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: EA
- Producent: BioWare
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone: od 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Szczerze przyznam, że pograwszy kilka godzin jestem oczarowany i zdeterminowany. Oczarowany, bo nareszcie mamy na konsolach hardcore'owe zachodnie fantasy, bez bishonenów, przerośniętych kurczaków, czy czternastoletnich wieśniaków mających zbawić świat. Zdeterminowany – bo zamierzam tę grę ukończyć, a nie będzie to łatwe biorąc pod uwagę jej ogrom. Dostosowanie interfejsu do pada spowodowało, że gra się trochę jak w action-RPG, co dla mnie jest plusem. I, drodzy czytelnicy, dostajemy polską wersję językową tego giganta! 9/10

DRAGON AGE POCZĄTEK

BALDUR? ALE... TY NIE ŻYJESZ!

Muszę przyznać, że BioWare napędziło mi niezłego stracha zapowiedziami Dragon Age. Od samego początku zarzekali się, że gra będzie powrotem do korzeni, nawiązującym do klasycznych tytułów, które przyniosły im sukces, na czele z Wrotami Baldura. Pytanie, które kołatało mi się po głowie, brzmiało: po kiego grzyba chcielibyście to zrobić? Nie odmawiając zasług starszyźnie, późniejsze produkcje w rodzaju KotOR, Jade Empire czy Mass Effect popchnęły RPG (z założenia wszakże dość nieprzystępny typ gier) w nieco bardziej strawnym dla przeciętnego gracza kierunku, i to bez poświęcania kluczowych i najcenniejszych walorów gatunku. Ostatnim, czego spodziewałbym się po ekipie, której udała się tak trudna sztuka, byłoby cofnięcie się w rozwoju do czasów łopatologicznego fantasy i hermetycznego systemu rozgrywki. Odpalona nieco później kampania reklamowa, skupiająca się na goliźnie i krwi chlustającej w takt heavy metalu dla ubogich, bynajmniej nie nastroiła mnie bardziej pozytywnie. Na szczęście, kiedy w końcu gra wpadła w moje spocone łapska, okazało się, że czasami lepiej spokojnie poczekać aż zapowiedzi zweryfikuje rzeczywistość. A ta jest naprawdę niczego sobie.

NEVERWINTER EFFECT?

Ile więc ostatecznie zostało z obiecywanego powrotu do korzeni? Muszę powiedzieć, że... Niewiele. Zdaję sobie sprawę, że niektórzy w tym momencie westchną rzewnie z zawodu, ale taka jest prawda. Dragon Age (przynajmniej w wersji przeznaczonej na konsole) to po prostu (/aż) kolejna gra BioWare ze sprawdzonej szkoły tworzenia nowoczesnych erpegów. Właściwie jedynymi aspektami budzącymi skojarzenia z Baldurem czy Neverwinter Nights jest otoczka fantasy i – do pewnego stopnia – walka. Reszta to już zdecydowanie nowa szkoła. Nawiązania do Mass Effect i KotOR można mnożyć, poczynając od świata, poprzez fabułę, na bohaterach skończywszy. Ot, mamy sobie krainę Ferelden, w której koegzystują przeróżne rasy i nacje, a która staje w obliczu zagrożenia ze strony Mrocznego Pomiotu, a gracz jako jeden z ostatnich Szarych Strażników – mistycznych super wojowników – musi skompletować drużynę i odeprzeć zagrożenie. Teraz podstawcie sobie w poprzednim zdaniu „odległą galaktykę" zamiast Ferelden,

ORKI Z PIEKŁA RODEM Mroczne pomioty to niczego sobie wrogowie. Piechurzy przypominają nieco obdartych ze skóry uruk-hai z trylogii Petera Jacksona, a co większe okazy budzą autentyczny respekt. Śmierci tego wielkiego rogacza u góry towarzyszy efektowny finiszer w zwolnionym tempie. Giń, ścierwo!

Jedi/Specterów zamiast Szarych Strażników i Sithów/Gethów zamiast Pomiotu, a zaraz poczujecie się jak na starych śmieciach. Podobieństw jest zresztą więcej, żeby wspomnieć jeszcze choćby o obowiązkowej rasie dumnych i wyniosłych wojowników (a la Mandalorianie/Kroganie). Rzecz w tym, że wcale nie robię z tych podobieństw wielkiego odkrycia, nie chcę też zarzucać autorom gonienia w piętkę. Ot, wyrobili sobie pewien schemat fabularny, który się sprawdza i w którym gracz po prostu świetnie się czuje. I Dragon Age nie jest tu wyjątkiem – Ferelden to na pierwszy rzut oka typowa, nieco mroczna kraina fantasy, czerpiąca pełnymi garściami z Tolkiena i Zapomnianych Krain, jednak przedstawiona została na tyle przekonująco i charakternie, że egzystuje się w niej naprawdę przyjemnie. Ale przejdźmy może do szczegółów tego egzystowania...

PIERWSZE KROKI

Zabawę zaczynamy, jak to zwykle bywa, od stworzenia herosa, w którego ciele spędzimy kolejne kilkadziesiąt godzin. W tej kwestii nikt nie powinien czuć się zawiedziony – opcji pozwalających dostosować postać do naszych potrzeb jest prawdziwe zatrzęsienie. Dwie płci (hermafrodytów nie uwzględniono), trzy klasy (wojownik, mag, łotrzyk – klasyka) i tyleż samo ras (człowiek, elf lub krasnolud) – a każdy wybór może okazać się w pewnych sytuacjach odczuwalny, czasami

ILE ZOSTAŁO Z OBIECYWANEGO POWROTU DO KORZENI? MUSZĘ POWIEDZIEĆ, ŻE... NIEWIELE

NAJLEPSZY PRZYJACIEL Ogar Mabari to specyficzny, ale przydatny członek drużyny. Walczy zaciekle i od początku jest dozgonnie wierny naszej postaci. Zwierzakowi można kupować obroże i malunki bojowe.

bardzo dotkliwie. Na tym nie koniec, oczywiście. Kolejnym krokiem jest określenie wyglądu bohatera. Podobnie jak przy modelowaniu fizjonomii Sheparda, tak i tutaj możliwości są ogromne i niejeden z Was zapewne zasiedzi się dłuższą chwilę, bawiąc się kolejnymi suwakami odpowiadającymi za rozstaw oczu, grubość brwi, kolor włosów czy wzór tatuażu. Można nawet zmodyfikować ikonę przedstawiającą facjatę naszego herosa – ta opcja stanowi zresztą najlepszą okazję do głupawek wszelkiego sortu, nie ma bowiem większego problemu z nadaniem bohaterowi wyrazu twarzy godnego Maciusia z „Klanu". Ach, byłbym zapomniał – dostępny jest także zestaw głosów do wyboru. Tu jednak dochodzimy do pierwszego zgrzytu. Otóż, nasz bohater podczas dialogów z napotkanymi postaciami jest całkowicie niemy – po wybraniu odpowiedniej kwestii od razu rozlega się odpowiedź rozmówcy. Okazję do usłyszenia wybranego wokalu mamy jedynie podczas walk, w formie wyrwanych z kontekstu okrzyków. Zdaję sobie sprawę, że Mass Effect zdecydowanie rozpieścił w tym względzie graczy, zaś pełne udźwiękowienie wszystkich wypowiedzi bohatera (pomnożonych przez płci i rasy) byłoby iście tytanicznym wysiłkiem. Nie zmienia to jednak faktu, że do tego milczącego protagonisty trzeba się na nowo przyzwyczaić.

Wróćmy jednak do tworzenia postaci, której ostatnim punktem jest rozdysponowanie puli punktów na odpowiadające nam cechy i wybór umiejętności specjalnych

FLASHOWE PODRÓŻE

Promocji nigdy za wiele, czego dowodem jest udostępnienie w sieci darmowej gry flashowej Dragon Age: Journeys – całkiem rozbudowanej popierdółki, która pozwoli na stworzenie własnej postaci i stoczenia serii taktycznych walk w schludnej, dwuwymiarowej i niezgorzej animowanej oprawie. Nieco dziwi tylko, że pierwszy z trzech planowanych epizodów ukazać się ma tuż przed sklepową premierą Origins. Kogo zainteresuje prosta flashowa gierka, kiedy będzie mógł sprawić sobie pudełko z jej dużą siostrą? To się okaże. Zainteresowani niech udadzą się na: www.dragonage-journeys.com.

WEŹ TU POSPRZĄTAJ Ekran ekwipunku może z początku wydać się nieco przytłaczający, ale szybko można się do niego przyzwyczaić. Warto jednak regularnie do niego zaglądać i ewentualnie posprzedawać nieużywane przedmioty – wbrew pozorom w końcu zabraknie na nie miejsca.

PEŁEN PRZEKRÓJ W bestiariuszu nie zabrakło chyba żadnych obowiązkowych dla fantasy stworów. Są orkopodobne pomioty, dzikie zwierzęta, nieumarli… Znajdzie się nawet (niespodzianka) parę smoków do usieczenia.

PLAFTORMOWE NIUANSE

Jako że gra ukazuje się jednocześnie na konsolach i PC, warto wspomnieć o różnicach pomiędzy platformami. Najważniejszą z nich jest oczywiście system walki – na PC jest on dużo bardziej zbliżony do tego znanego z Wrót Baldura – gra na samym początku wyraźnie sugeruje granie z oddalonej perspektywy lotu ptaka, najlepiej z wykorzystaniem aktywnej pauzy. Na konsolach operowanie kamerą jest ograniczone do bardziej „akcyjnego" widoku. Jeśli więc ktoś przedkłada taktykę nad wartką akcję, powinien poważnie zastanowić się nad zainwestowaniem w wersję PC. Drugą, dla niektórych z pewnością nie mniej ważną różnicą jest spowodowany ograniczeniami technicznymi brak możliwości tworzenia własnych przygód i modyfikacji, choć BioWare nadal myślą nad przeniesieniem tego aspektu gry na konsole. Poza tym gra jest bardzo zbliżona na wszystkich platformach.

(tudzież czarów w przypadku magika). Także i tutaj nie ma specjalnie na co narzekać – wybór jest spory i, co najważniejsze, ma widoczny wpływ na rozgrywkę.

Po wykreowaniu swego alter ego, przychodzi pora rozpocząć przygodę. I tu natrafiamy na jeden z najjaśniejszych punktów programu. Wychodząc ze słusznego założenia, że rozpoczynanie historii brzuchatego krasnoluda, który najbardziej na świecie kocha wymachiwać dwuręcznym toporem, w identyczny sposób, co elfiego maga wzdychającego do każdej brzózki, byłoby mocno naciągane, autorzy przygotowali sześć prologów, diametralnie różnych w zależności od rasy i klasy postaci. Pomysł jest naprawdę bombowy i został zrealizowany całkiem solidnie. Co prawda wszystko sprowadza się tylko do pierwszej godziny gry, po której ścieżki każdego bohatera nieuchronnie splatają się z głównym wątkiem fabuły, ale mimo wszystko to bardzo miły drobiazg, znacznie poprawiający wiarygodność rozgrywających się na ekranie wydarzeń, a także pozwalający zaczynać grę wielokrotnie, za każdym razem odkrywając coś nowego.

A skoro już o fabule mowa – jest dobrze, choć obejdzie się bez urywania głowy przy samym tyłku, czy innych równie karkołomnych czynności. Jak już wspomniałem, to klasyczne fantasy – widać że scenarzyści mają „Władcę Pierścieni" w małym palcu, widać że oglądali „300" i epickość wyżej wymienionych udziela się całej historii. Nie zamierzam psuć nikomu zabawy, dość powiedzieć, że postacie są nieźle rozrysowane i pełnokrwiste, dialogi rzetelnie napisane, a i bez mniejszych i większych zwrotów akcji się nie obejdzie. Postaci chętnych do towarzyszenia graczowi w wędrówkach jest wcale niemało, a każda z nich ma swoją historię, którą można poznać pogłębiając znajomości i umiejętnie prowadząc rozmowy, a także podejmując decyzje zgodne z przekonaniami danego NPC. Szczególnie udane są okazjonalne wymiany zdań pomiędzy członkami drużyny – to prawdziwe perełki dialogu, dzięki którym kompani z miejsca stają się bardziej przekonującymi istotami.

TO KLASYCZNE FANTASY – WIDAĆ ŻE SCENARZYŚCI MAJĄ „WŁADCĘ PIERŚCIENI" W MAŁYM PALCU, WIDAĆ ŻE OGLĄDALI „300" I ICH EPICKOŚĆ UDZIELA SIĘ CAŁEJ HISTORII

MOJE FERELDEN, MOJA RZECZYWISTOŚĆ

Eksploracja to jeden z najważniejszych elementów porządnej gry RPG, zrealizowany w DA:O bardzo sumiennie, choć specyficznie. Z jednej strony, świat jest olbrzymi i zróżnicowany – na zwiedzenie czekają miasta, wioski, lochy, tereny górskie… Ba, drużynie przyjdzie nawet zapuścić się do innego, rządzącego się własnymi pokręconymi prawami wymiaru, w którym na nieuważnych śmiertelników czyhają podstępne demony, a rzeczywistość miesza się z sennym koszmarem. Tym niemniej, gracze lubujący się w samodzielnym dreptaniu przez wielkie, otwarte przestrzenie mogą poczuć się nieco zawiedzeni. Podobnie jak we wcześniejszych produkcjach BioWare, świat został bowiem mocno pociachany na mniejsze (choć często wcale niemałe) obszary, zaś wędrówki w skali makro przedstawiono umownie w postaci mapy, budzącej skojarzenia z dwoma pierwszymi Falloutami (są nawet random encountery). Poszczególne miejscówki, choć na pierwszy rzut oka tego nie widać, są dość ograniczone, a niewidzialne ściany zdarzają się nieco częściej niż miałoby się na to ochotę. Ogólnie rzecz biorąc, nie zmienia to jednak faktu, że łazikowania jest w bród, a co ważniejsze – praktycznie w każdej lokacji znajdzie się coś ciekawego do roboty. A to nowe potwory do zaszlachtowania, a to kolejne zadania do wykonania…

Właśnie, wszakże cały ten wielki świat nie byłby wart funta kłaków, gdyby nie ciekawe i zróżnicowane questy. W tym przypadku, jak to u BioWare, nie ma mowy o pudle – mniejszych i większych misji, których może podjąć się drużyna, jest prawdziwe zatrzęsienie, a wiele z nich można ukończyć na różnorodne sposoby, np. stawiając na talent krasomówczy, albo po prostu prymitywną siłę. Szczególnie ciekawie prezentują się zadania napotykane we wspomnianym już demonicznym wymiarze – w pewnym momencie zmuszeni jesteśmy spędzić w nim dłuższy czas, kiedy to z RPGa robi się nagle niemal gra logiczna.

O tym, że gracz często-gęsto zmuszany jest do podejmowania wyborów moralnych (czasami bardzo, ale to bardzo dwuznacznych) nie muszę chyba nawet wspominać? Muszę? No to wspominam.

DOBYWAJ WAĆPAN ORĘŻA

No dobrze, zwiedzanie zwiedzaniem, rozmowy rozmowami, jednak prędzej czy później nawet najbardziej wygadany bohater będzie musiał dobyć oręża i splamić odzienie płynami ustrojowymi wroga. Walka to istotny element gry, tym ważniejszy, że autorzy zarzekali się, że w wersji przeznaczonej na konsole dostosują go odpowiednio do potrzeb użytkowników joypadów, aby przy każdym napotkanym przeciwniku nie wieszali się oni kontrolnie z frustracji na kablu od zasilacza. I wypada oddać twórcom sprawiedliwość – dotrzymali słowa najlepiej jak mogli. W praktyce wygląda to tak, że po wciśnięciu przycisku wybrana postać podbiega do wroga i rozpoczyna atak.

W pierwszej chwili, widząc mojego bohatera samodzielnie majtającego mieczykiem oraz unoszące mu się nad głową komunikaty i cyferki nieco się skrzywiłem, szybko jednak okazało się, że nie jest tak źle. Pod pozostałe trzy przyciski przyporządkować można czary i ataki specjalne, co jest rozwiązaniem wygodnym i znacznie urozmaica nieco statyczne batalie. Przez cały czas towarzyszyć może nam maksymalnie trzech kompanów, na których da się w dowolnej chwili przełączać i samodzielnie kierować ich poczynaniami. Inna sprawa, że zazwyczaj nie ma na to czasu, bo walki rozgrywają się w czasie rzeczywistym (akcja zatrzymuje się tylko czasami, np. przy rzucaniu niektórych czarów). Z pomocą przychodzi możliwość odgórnego ustalenia taktyki dla każdej

W KUPIE RAŹNIEJ Mimo, że istnieje możliwość wojowania saute, zazwyczaj lepiej zabierać ze sobą kompanów. Po pierwsze – bo wydatnie pomagają walcząc u naszego boku, lecząc, otwierając zamknięte drzwi czy też rozbrajając pułapki… Po drugie – bo są fajnymi postaciami, w których towarzystwie gra się zwyczajnie ciekawiej. Wzajemne docinki Alistaira i Morrigan, albo hurraoptymistyczne komentarze Leliany umilają wędrówkę.

TRZY RAZY DOWNLOADABLE CONTENT
co więcej – DLC gotowe na premierę gry?

W dniu premiery dostępne będą aż trzy DLC do Dragon Age. Pierwszy to po prostu nowa, smocza zbroja (Blood Dragon Armor), na którą kod znajdzie się w pudełku z każdą wersją gry. Odrobinę uprzywilejowani w tym wypadku są posiadacze Xboxa 360, będą mogli wstukać ten sam kod, by ściągnąć zbroję do Mass Effect 2. Oczywiście w tamtej grze zmieni się jej wygląd oraz statystyki, ale bonusik jest zacny.

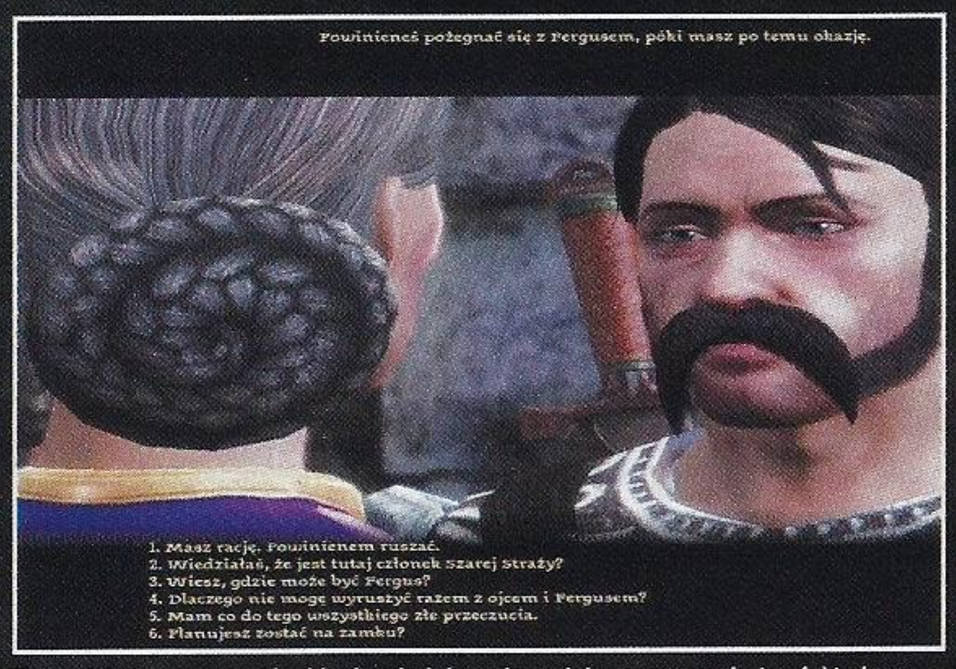
W pudełku znajdzie się również kod na DLC Stone Prisoner. Pozwala odblokować postać Shale'a, kamiennego golema, który pierwotnie od samego początku miał znaleźć się w grze. Wystarczyły mi dwie minuty, by polubić Shale'a najbardziej z całej ekipy. Jest czymś więcej niż tylko wzmocnieniem drużyny, choć trzeba przyznać, że ataki ma potężne – uderzając w ziemię wyłwarza falę uderzeniową powalającą wrogów, ale może również podnieść spory kamień i cisnąć nim w przeciwników stojących w oddali. Na pewno lepiej go mieć w drużynie niż nie mieć. Polubiłem go za poczucie humoru. Okazuje się, że Shale to piekielnie inteligentna bestia, ma cięty język, dogaduje absolutnie wszystkim i najwyraźniej ma coś do magów. Co? Tego nie zdradzę, żeby nie psuć Wam zabawy. Jeszcze lepiej, Shale przez lata stał jako pomnik, który zapaskudziły ptaki, za co ich nienawidzi. Tak bardzo, że po biednym kurczaku stojącym w pobliżu pozostała plama krwi. Urocze. Golem jest szalenie ciekawą postacią, bo kompletnie nie wie, co zrobić ze swoją wolną wolą, a na dodatek cierpi na amnezję, więc podąża za drużyną, bo nic lepszego nie przychodzi mu do głowy. Jak mówi Fernando Melo, szef studio opracowującego DLC, trzeba przejść grę dwa razy – bez Shale'a i później z nim – by zobaczyć, jak bardzo ważna jest ta postać. Uwaga, raz użyty kod na DLC (dotyczy wszystkich dodatków) przypisany jest do konta, więc jeśli odkupicie grę od kogoś, nie będziecie mogli ściągnąć golema. Pozostanie go kupić osobno online za... około 55 złotych.

Trzeci dodatek nazywa się Warden's Keep i to już jest konkret – pojawia się nowa miejscówka oraz subquest, którego przejście zajmuje około godziny. W obozie pojawia się handlarz i opowiada historię pewnej twierdzy, w której żyła jego rodzina (zdrajcy Szarych Strażników). Jak się okazuje, do dziś mieszka tam jego praprababcia. Tak naprawdę to demon żyjący w jej ciele. Można zawrzeć z nim pakt i pokonać pewnego maga, by przełamać czar niepozwalający demonowi uciec z twierdzy. Czy to dobry pomysł? Na pewno nie jest to ostatnie spotkanie ze stworem. Po oczyszczeniu twierdzy, stanie się ona prawdziwym centrum handlu, w dowolnym momencie rozgrywki da się do niej powrócić, by zrobić zakupy. Dodatkową nagrodą jest skrzynia na przedmioty, podczas tej misji można również zdobyć dwie z sześciu nowych umiejętności, więc jest o co walczyć. Warden's Keep będzie dostępny za darmo dla każdego, kto zakupi „cyfrową edycję specjalną" (Digital Deluxe Edition) – można ją zamówić online lub nabyć w cyfrowej wersji i ściągnąć na dysk. Pozostali gracze muszą zapłacić za ten dodatek około 26 złotych.

Na koniec dobra informacja dla wszystkich planujących grać po polsku, DLC będą zlokalizowane! // Mielu

MYŚLĘ PO ELFICKU, WIĘC MÓWIĘ PO POLSKU
czyli największa lokalizacja gry w Polsce

W roku 2009 nikogo nie powinien zaszokować fakt, że Dragon Age ukazuje się na naszym rynku w całkowicie spolszczonej wersji. Dla osobników będących na bakier z szekspirowską mową to prawdziwe zbawienie, bo granie w tak rozbudowanego RPGa bez zrozumienia komunikatów i dialogów zwyczajnie mija się z celem.



Z drugiej strony, purystów biegle władających angielszczyzną może ten fakt nieco zaniepokoić. Najlepszym wyjściem byłoby oczywiście udostępnienie graczom opcji wyboru wersji językowej, lub przynajmniej umożliwienie zakupu anglojęzycznego oryginału, ale w tej chwili zapowiada się, że swojsko brzmiąca edycja będzie jedyną oficjalnie dostępną w Polsce.

Jak więc się ona prezentuje? No cóż... Od strony technicznej trudno się do czegokolwiek przyczepić – w czasie (nie najdłuższym, co prawda) w jakim dane mi było zapoznać się z Dragon Age PL nie udało mi się wychwycić żadnych błędów czy kiksów. Tłumaczenie przeprowadzone zostało na rzetelnym poziomie, co budzi szacunek biorąc pod uwagę ilość przewijającego się w grze tekstu.

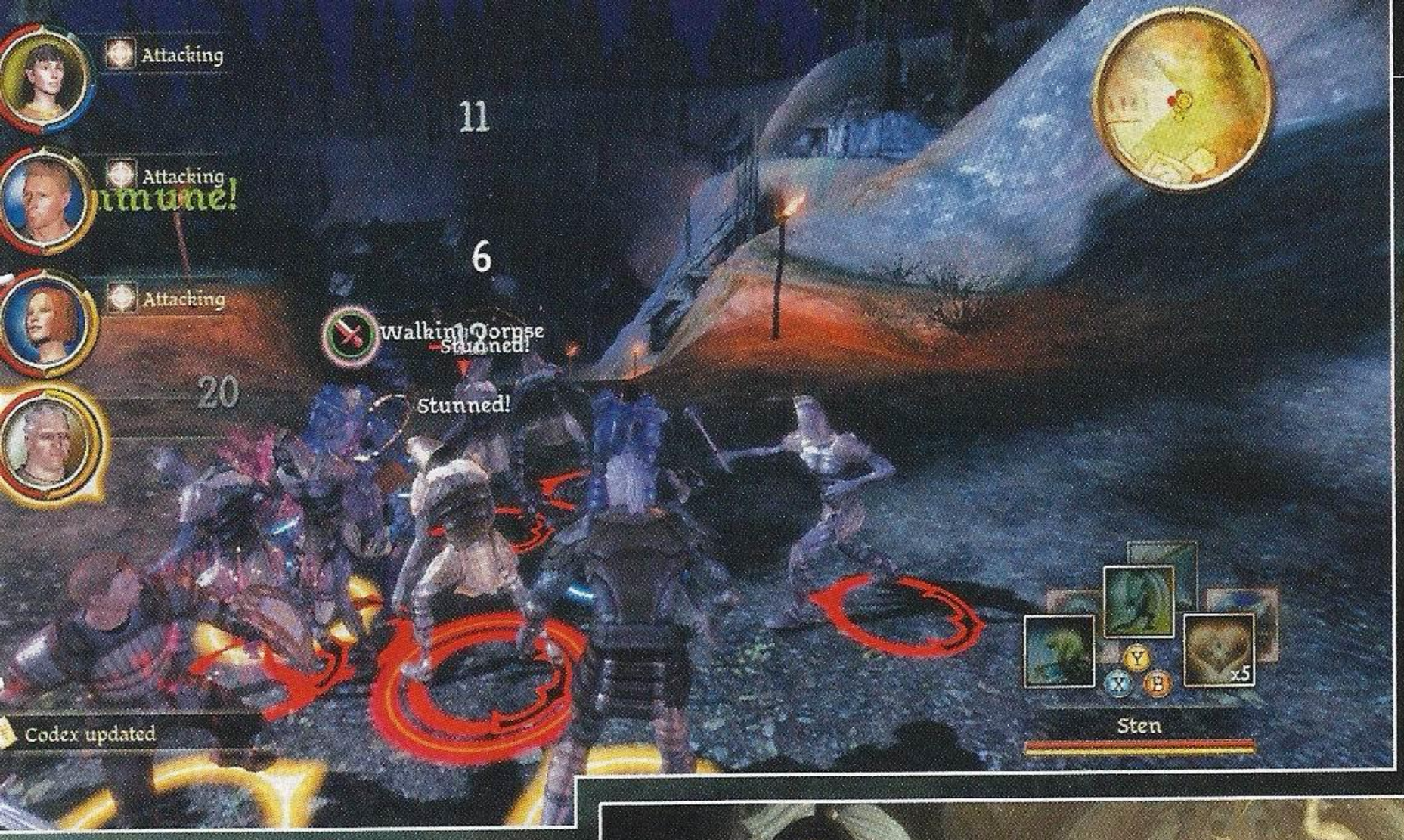
Jeśli zaś chodzi o dubbing... Może to kwestia gustu albo odpowiedniego podejścia, ale cały czas nie mogę się do końca przekonać do gry polskich lektorów. Wiem, że to fantasy, ale to chyba nie znaczy, że każdą kwestię trzeba wypowiadać jakby leżało się na łożu śmierci, a każde „och", „ach", „sz" i „cz" akcentować z siłą wodospadu. Być może część graczy oczekuje takiej właśnie natchnionej nadinterpretacji, dla mnie osobiście wypada ona momentami nieco komicznie. Nie zmienia to jednak faktu, że pod względem barwy głosu aktorzy dobrani zostali całkiem nieźle, a całość jest profesjonalnie nagrana i zmontowana. Ogólnie więc: jest bardzo dobrze.

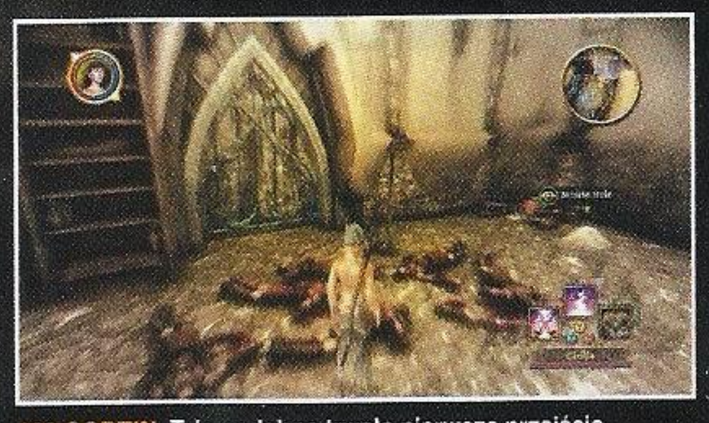
postaci – bardzo przydatna opcja, z którą wypada zaprzyjaźnić się jak najszybciej, jeśli chcemy oszczędzić sobie frustracji związanej z głupkowatym zachowaniem towarzyszy. Podsumowując – walki nie przynoszą Dragon Age wstydu, całkiem nieźle łącząc aspekty zręcznościowe i taktyczne. Te drugie dają o sobie znać zwłaszcza przy wyborze jednego z dwóch najwyższych poziomów trudności, na których rzucane czary obszarowe ranią także członków drużyny gracza. Dopiero wtedy zaczyna się prawdziwe kombinowanie jak tu przywalić potężnemu adwersarzowi nie posyłając przy okazji połowy sojuszników do piachu.

SPLATTER AGE

A skoro już mowa o walce i posyłaniu do piachu, trudno nie odnieść się do elementu nagłośnionego na długo przed premierą gry, czyli wysokiego poziomu brutalności i obfitej zawartości hemoglobiny wylewającej się z bohaterów. Fakt faktem – krew wydaje się jednym z wiodących motywów wizualnych. Chlusta obficie w scenach przerywnikowych, rozlewa się na ekranie ładowania, pokrywa ciała bohaterów podczas walk... Nawet podróżująca po mapie drużyna znaczy szlak swej wędrówki strużką czerwieni, niczym Indiana Jones z rzęsistym okresem. Od razu uspokajam jednak, że owa nowo odkryta fascynacja posoką nigdy nie przekracza granicy groteski i w sumie całkiem nieźle wpasowuje się w realia gry. W końcu jeśli czterech kolesi zaprawia się wzajemnie dwuręcznymi mieczami, całkiem logiczną konstatacją będzie stwierdzenie, że w końcu wszyscy skończą ubabrani krwią. Swoją lub cudzą. Choć trzeba wspomnieć, że zdarzają się momenty niezamierzenie komiczne. Na jeden z takowych natrafiłem tuż po rozpoczęciu gry jako ludzki szlachcic. Niemal na samym początku przyszło mi oczyścić spiżarnię z kilku szczurów, po której to deratyzacji mój heros wyglądał jakby eksplodował mu w twarz słoik keczupu. Kucharka

BROŃ OBOSIECZNA Napotykane postacie potrafią bardzo różnie reagować na Szarego Strażnika. Jedni z miejsca obdarzą go szacunkiem, podczas gdy inni zareagują strachem, a niektórzy od razu rzucą się do gardła.





109 GODZIN Tyle podobno trwało pierwsze przejście Dragon Age'a przez jednego z szefów BioWare. Duża gra.

zdawała się jednak nie widzieć nic dziwnego w nagłym przefarbowaniu cery bohatera i mogłem jej nawet naściemniać, że w spiżarni nie stało się nic godnego uwagi. Niby drobiazg, ale ładnie pokazuje, że jeśli już wprowadza się taki element do gry, to warto poinformować o tym występujące w niej postacie.

A zostając w temacie kontrowersji – ciekawych jak rozwiązano sprawy damsko-męskie informuję: tak, w grze jest seks i nie, nie jest on w żadnym wypadku dominującym motywem. Bohater może wdać się w romans z kolegą lub koleżanką z drużyny lub też frywolnie pospółkować z przygodnie napotkanym humanoidem, demonem lub też… Zwierzęciem. Ekhem. Powtarzam jednak, erotyzm jest tu raczej zasugerowany niż pokazany, więc jeśli ktoś ma nadzieję na dosadnie przedstawiony krasnoludzki trójkącik, to będzie musiał zostać przy prenumeracie świerszczyków z karłami.

NA KOŃ I DO SKLEPU

Oprawa gry nie jest w żadnym wypadku powalająca, ale nie można odmówić jej fachowego sznytu. Ostre tekstury, przekonująca mimika, zróżnicowane efekty… Wszystko wygląda po prostu dobrze i w połączeniu z przemyślanymi projektami postaci, i miejscówek tworzy bardzo solidną robotę, biorąc pod uwagę rozmach gry. Czasami tylko, przy co bardziej rozległych lokacjach nieco kłuje w oczy dorysowujący się krajobraz i spowijająca horyzont mgła. Za to animacja nie przejawia zbytniej tendencji do chrupania, choć dzieje się to kosztem przydługawego momentami ładowania kolejnych obszarów. Muzykę stworzył znany m.in. z Fallout 3 i ostatniego Księcia Persji Inon Zur i daje się to wychwycić. Utwory są ładne i klimatyczne, ale właściwie żaden – z wyjątkiem motywu przewodniego – nie zostaje na dłużej w głowie. Za to ten ostatni notorycznie podśpiewuję sobie ostatnio przy goleniu, co potrafi być nieco upokarzające, biorąc pod uwagę, że utwór składa się głównie z damskiego wokalu wyciągającego tony, przy których mój głos zmienia się w skrzek konającego orka. Angielski dubbing jest po prostu dobry – nic dodać, nic ująć – zaś w kwestii polskiej wersji językowej zapraszam do stosownej ramki.

DRAGON AGE TO HOŁD DLA PRZESZŁOŚCI GATUNKU, CZERPIĄCY JEDNAK PEŁNYMI GARŚCIAMI Z NAJNOWSZYCH DOKONAŃ BIOWARE. W SUMIE ZAŚ – ŚWIETNA GRA

Podsumowując, jeśli doskwiera Ci oczekiwanie na kolejne rendez-vous z Shepardem, albo po prostu masz słabość do RPG osadzonego w klasycznym fantasy, nie masz się nad czym zastanawiać. DA to kolejny udany tytuł spod skrzydeł BioWare, stanowiący swego rodzaju hołd dla przeszłości, ale zarazem czerpiący pełnymi garściami z obecnego dorobku firmy. Czy jest lepszy niż Mass Effect? Nie. Ale w niezwykle udany sposób zapycha lukę pomiędzy jedną a drugą podróżą na skraj wszechświata. ■■

OCENA **9.0** 10

+ DŁUGAŚNA I WCIĄGAJĄCA PRZYGODA, ERPEG Z KRWI I KOŚCI
− DROBNE NIEDOROBKI, ZACHOWAWCZOŚĆ NIEKTÓRYCH ROZWIĄZAŃ

BIOWARE DOSTARCZA

SMOCZA ŁUSKA GRATIS

Dla co bardziej fanatycznych EA oferuje także limitowaną edycję kolekcjonerską gry. Ostatnimi czasy takie, sympatyczne co prawda, wyciąganie kasy staje się powoli standardem i trzeba przyznać, że Dragon Age wypada w tej kwestii niezgorzej. Na szczęście postanowiono darować sobie przerośnięte pudło, jakimi raczą nas zazwyczaj podobne wydania, stawiając przede wszystkim na zawartość. Każdy, kto uszczupli zawartość swej sakiewki by zakupić gustowne metalowe pudełko, dostanie mapę Ferelden i płytę z materiałami dodatkowymi, zaś w samej grze czekają na niego trzy unikalne przedmioty.

NINJA GAIDEN SIGMA 2

JAK ODJĄĆ, ŻEBY WYSZŁO NA ZERO?

txt: GONZO

PLAYSTATION 3

- Wydawca: Tecmo
- Producent: Team Ninja
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

MIELU: Takie konwersje to ja rozumiem. Na Sigmę trzeba było długo czekać, ale widać, że Tecmo napracowało się, żeby wynagrodzić posiadaczom PS3 tę niedogodność. Momentami NGS2 wygląda jak zupełnie inna gra. Poprawie uległa grafika, oświetlenie jest dużo lepsze, jest więcej detali niż w wersji na Xboxa 360. Nie wspominam o koopie i możliwości grania dwiema laseczkami. Ale też dokonano kilku cięć tu i ówdzie, nie ma choćby krwi. Jeśli chcecie zobaczyć wszystko, musicie mieć obie wersje. 8/10

Odpowiedź jest banalna – nie da się. Sigma 2 obrała dziwaczną ścieżkę, bo raczej spodziewałbym się superdopakowanej wersji oryginalnego Ninja Gaiden 2, niż odsłony, w której część rzeczy wywalono, część dodano, a część pozmieniano. Długo szukałem wspólnego mianownika dla podjętych przez autorów decyzji i wniosek nasuwał się tylko jeden. To najbardziej przystępna, płynąca głównym nurtem odsłona NG, jaką jestem sobie w stanie wyobrazić. Co mnie absolutnie nie przekonuje.

OAZA HARDKORU

Taka właśnie powinna być ta seria – oblana krwią i flakami, rzucająca graczowi wyzwanie na każdym kroku, stawiająca na technikę i kombinowanie. Tymczasem przechodząc Sigmę 2 miałem zupełnie inne odczucia. Oczywiście nadal momentami można ze złości odgryźć gałki pada, ale jednocześnie na ekranie jest mniej przeciwników, tym samym kaliber wyzwania się kurczy. Co z tego, że są silniejsi, skoro łatwiej się z nimi uporać? Bardzo odczuwalny jest brak krwi, pamiętam że czerpałem zwierzęcą radość z rozczłonkowywania wrogów w NG2, kiedy towarzyszyły temu rozbryzgi czerwonej mazi. Jasne, było to maksymalnie przerysowane, ale według mnie także w tym tkwi charakter i siła przygód Ryu Hayabusy.

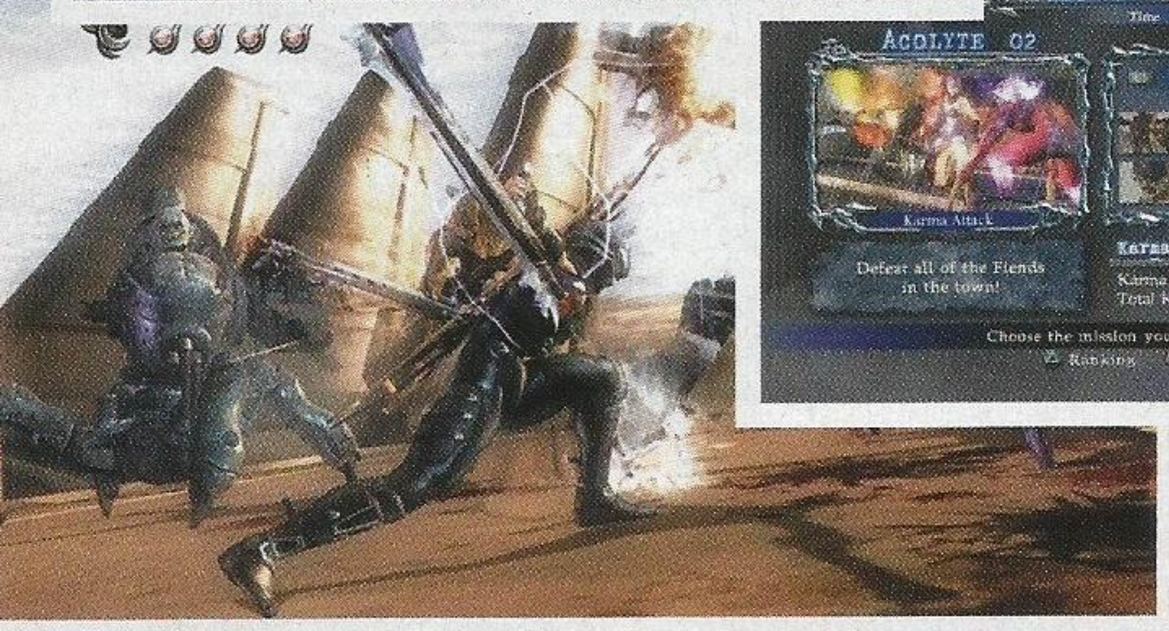
Wachlarz postaci poszerzono do czterech i dodano możliwość dyndania bimbałami bohaterek. Swoją drogą, są one niczego sobie, o ile lubicie tony silikonu opakowane w jardy błyszczącego lateksu. Szczerze mówiąc wolałbym więcej krwi, a znikające ciała to kolejny powód, by popukać się w czoło stojąc twarzą w twarz z developerami. Rozumiem, że Team Ninja jest zajęte Metroidem na Wii, ale Sony nie nakłada restrykcji na ilość krwi i brutalności! Wygląda na to, że Itagaki był ostatnim orędownikiem hardkoru...

DRAGON SWORDFISH

Pomijając wymienione wady, nie sposób odmówić Sigmie uroku i sporej dawki grywalności. To nadal mocarny slasher, więc jeśli nie razi Was bardziej lajtowy styl tej odsłony, nie powinniście się zawieść. Na wyższych poziomach trudności zwyczajnie trzeba się obkuć z combosów, nie szarżować bezmyślnie i myśleć co najmniej jeden ruch do przodu. Walki są znakomite, choć momentami głównym wrogiem staje się kamera. Wtedy jedyną bronią jest jej wycentrowanie, ale na szczęście na reszcie przeciwników można wypróbować szeroki wachlarz narzędzi mordu. Oprócz mieczy, postacie korzystają z fachowych szponów, przyciężkawego młota bojowego albo dziwacznego oręża przypominającego przerośniętą obieraczkę do ziemniaków. Może i brzmi kiepsko, ale zdziera skórę z przeciwników równie szybko, jak kuchenny odpowiednik.

W KORYTARZACH

Technicznie Sigma 2 nie prezentuje sobą niczego specjalnego. Dużo uboższa wersja silnika



STYL PIJANEGO MISTRZA Itagaki opuścił Team Ninja i jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki, z gry wyparowała cała brutalność. Czary? Szkoda, bo wystarczyło zostawić sobie furtkę w ustawieniach i umożliwić włączenie krwi.

PROJEKT PLAŻA Design nie poraża, szczególnie kiedy atakuje nas niezborna masa identycznych pokrak. Bossowie są dopracowani, ale jakoś nie pałałem żądzą zabicia ich. Ot, tak wychodziło.

WSPOMNIEŃ CZAR Zamaskowany Ryu swego czasu sprowokował mnie do inwestycji w Xboxa, ale wtedy Ninja Gaiden dyktowało warunki. Dziś podąża wydeptaną ścieżką i liczy na wiernych fanów. Jak wielu nas jest? Może ewentualna „trójka" znowu spowoduje opad szczęki i nerwowe macanie się po portfelach. To Ryu jest bohaterem, nie laski!

robiła wrażenie pięć lat temu na pierwszym Xboxie. Dziś co najwyżej można z uznaniem pokiwać głową nad superpłynną animacją i widokami roztaczającymi się z wysoko położonych miejsc. Nic ponadto, wrogowie wyglądają jakby wyszli z tej samej fabryki, po Shadow of the Colossus ogrom szefów nie robi już wrażenia, a otoczenie zalatywało przeciętniactwem już w „zwykłej" Ninja Gaiden 2. Nie każdemu musi do gustu przypaść design przypominający bazarowy festyn, a nie brutalnego slashera. Ale zmiany poczynione w kodzie sugerują, że ekipa z pełną świadomością podąża w tym kierunku. Mi to nie przeszkadza, nie takie rzeczy tworzyli Japończycy.

Dziwacznym rozwiązaniem jest konieczność ukończenia pierwszego rozdziału, by odblokować w zasadzie największą nowość Sigmy 2 – sieciowy tryb Team Missions. Zadania w dwójkę wykonuje się dużo przyjemniej, kooperacja jest intensywna – przykładowo można odratować partnera, gdy jest bliski śmierci, nie mówiąc o potędze wspólnej walki. Szkoda, że to jedyny poważny powód, by zastanowić się nad inwestycją w nową wersję NG. Więcej radości czerpałem grając w oryginalną „dwójkę", ale Sigma nie jest chybionym tytułem. Biorąc pod uwagę świetny materiał źródłowy, nie mogę się jednak nadziwić, jak można było tak mało z niego wyciągnąć. Fani i renoma sagi zasługują na dużo więcej. ■■

OCENA 7.7/10

+ TEAM MISSIONS, GRA W SIECI, NOWE POSTACIE
- MAŁO DODATKÓW, ZASTANAWIAJĄCE BRAKI

NIETRAFIONY CIOS MIECZEM NA ODLEW

Komentarz ex-bossa

Tomonobu Itagaki zawsze był znany ze swoich ciętych komentarzy na tematy niezupełnie mu znane. Na pewno świetnie odnalazłby się na niektórych forach internetowych. Nawet mimo faktu, że po odejściu z Team Ninja jest cichutko o tym, co robi założone przez Itagakiego Tokyo Vikings, kontrowersyjny twórca dzieli się ze światem swoimi przemyśleniami. Ostatnio dostało się PlatinumGames za Bayonettę, Itagaki stwierdził, że gdyby w swym nowym studio zaczął robić grę niemal identyczną jak w poprzedniej firmie, to zostałby nazwany idiotą. Tomonobu, to nad czym pracujesz?

CODY I REX Poziomy z klonami jeszcze od biedy ujdą w tłoku, bo kozaki z nich i basta. Rzecz jasna, tutaj też jesteśmy nieśmiertelni i właściwie można szarżować na pałę i strzelać do wszystkiego, co metalowe – trochę to jednak przyjemniejsze niż tępa młócka dżedajem.

STAR WARS
THE CLONE WARS: REPUBLIC HEROES

HELP ME, OBI WAN KENOBI

txt: SASORI

X360 | PS3 | PS2 | Wii

- Wydawca: Lucasarts
- Producent: Krome
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: b/o

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: Problemy z Republic Commando są dwa. Pierwszym jest oczywiście to, że gra jest przesłaba. Drugim zaś to, że jest dozwolona od 12 lat. W tym bowiem wieku młody człowiek raczej nie będzie grał godzinami w przesłabą grę tylko dlatego, że jest fanem serialu. Siedmiolatka może by się jeszcze dało złapać na licencyjny lep i wizję bycia Jedi, używania Mocy i machania mieczem świetlnym, choć oczywiście grałoby mu się tak samo kiepsko. Brakuje tu wszystkiego, od precyzji sterowania, przez projekty poziomów, a zwłaszcza elementów zręcznościowych, aż do grafiki. The dull is strong with this one. 2/10

Tak się jakoś złożyło, że dopiero niedawno ukończyłem SW: The Force Unleashed. Miała swoje wady, jasne, ale ogólnie rzecz biorąc dostarczyła mi kilkunastu godzin niezłej zabawy. Kiedy już pokroiłem kogo trzeba, odkładałem grę na półkę klepiąc metaforyczne plecy autorów z LucasArts za dobrze odwaloną robotę. Płytkę z Republic Heroes miałem ochotę wyciepnąć za okno, a do klepania Krome Studios zatrudniłbym lekko wnerwionego Hulka, bo może porządna blacha w czoło otrzeźwiłaby tę ekipę. Bo nie dość, że spaprali konwersję The Force Unleashed na „mniejsze" platformy, to teraz zabrali się za tworzenie własnych potworków.

ATAK GLONÓW

Zastanówmy się, do kogo skierowana jest ta gra. Mam swój typ, ale zachowam go sobie na koniec, teraz zaś zbuduję suspens, przeglądając listę podejrzanych. Zacznijmy od tego, że gra jest łatwa. Nie, łatwa to złe słowo, posłużę się tu raczej poetyckim dwuwierszem, który lepiej odda skalę problemu: „banalna jest niczym w nosie dłubanie, trywialna zaś, jak poranne wagonów odczepianie". Bohaterowie są nieśmiertelni. Znaczy, mogą kojfnąć, rozpuszczają się wtedy w powietrzu i znikają – za chwilę jednak, sekundę dosłownie, widać ich znowu klarownie, bowiem checkpointa używają i znów się pojawiają. A tych checkpointów jest ze sto czterdzieści, ile ich tylko dało się zmieścić. Poważnie (rymy na bok), miejsc, od których można wznowić grę jest więcej niż piegów na ścianie po tym, jak kot sfajda się w wentylator. Gra nie karze w żaden sposób za zgon, nie ma ograniczonej liczby żyć. Zdaje się, że czasem są jakieś grzywny punktowe za śmierć z rąk wrogów, ale nawet jak łaskawie spadnie licznik punktów to graczowi i tak to lata, bo za chwilę można się oddać bezmózgiej mini-gierce i natrzaskać tych punktów do woli.

Do nieśmiertelności dodać trzeba automatycznie wykonywane skoki, co w gierce w połowie będącej platfomerem wydaje się pomysłem równie trafionym, co handel mydłem w Rowie Mariańskim. Wystarczy podejść do krawędzi, wskazać kierunek i wcisnąć przycisk. I już można podziwiać hopsającą postać – doprawdy, cudowne! Walka przebiega podobnie, to znaczy też wskazujemy kierunek i wciskamy przycisk, ale uwaga, jest to inny przycisk, niż ten od skoku! Nie dość, że gracz musi opanować wychylanie gałki w różnych kierunkach, to jeszcze musi ogarnąć wciskanie dwóch przycisków. Na przemian! Dopiero po opanowaniu tej sztuki uda się przejść poziom z zamkniętymi oczami.

Tak więc, ani skakanie, ani walka nie są żadnym wyzwaniem. Nawet bossowie nic nie znaczą, bo można się respawnować bez końca i okładać ich świetlistą lagą do woli. No to może nabijanie punktów ma sens? Też nie za bardzo, bo szybko gromadzi się ich ogromną ilość i wykręcenie platyny na każdym poziomie to żaden problem. Nagrody, które można sobie za punkty kupić nie są godne uwagi, chyba że kogoś rajcują wielkie głowy, maski bohaterów SW czy... cheaty.

ZEMSTA SHITÓW

No to może dla dzieci? Kreskówkowa grafika RH, wiernie oddająca stylistykę animowanego serialu (to wyszło naprawdę całkiem zgrabnie) sugerowałaby właśnie młodszego odbiorcę, który po wyłączeniu Cartoon Network mógłby sobie pohasać ekranowymi ulubieńcami. Tezę tę wspiera również fakt, że bajka to raczej prosta i da się ją ogarnąć w mig. Schody zaczynają się, gdy dzieciak natrafi na momenty, w których walkę trzeba podjąć nie z droidami, a ze szwankującą kamerą, której nie da się obracać. A lubi się ona tak ustawić, że właściwie nie wiadomo, w którą stronę winno się wychylić gałkę (czytaj: wykonać skok) i trzeba takie chwile okupić wieloma lotami w przepaść. Frustracja i w efekcie popaprane dzieciństwo gwarantowane.

Kamera to jednak nie wszystko, najgorsze bowiem jest to, że sterowanie nie zawsze się słucha gracza. Czasem reaguje z pewną taką nieśmiałością, czasem interpretuje zamiary grającego kompletnie na opak i postać znów leeeeeci w przepaść, by po chwili zrespawnować się na belce obok. Dodatkowo bohaterowie wykonują skoki o różnej długości, przez co młodszym graczom może być ciężko ogarnąć, czego właściwie w danym momencie oczekuje od nich gra.

MROCZNE PADŁO

Grać można sobie we dwóch na podzielonym ekranie, multi online nie przewidziano, ale nie sądzę, by kogokolwiek to obchodziło. Do odblokowania są wspomniane cheaty, tańce robotów (nie pytajcie), jakieś dodatkowe ruchy – nic, co wynagrodziłoby nudną rozgrywkę i frustrujące momenty ze sterowaniem. Nic w tej grze nie ma, ani wyzwania, ani radochy, ani ochoty do ponownego wsunięcia płyty w czytnik. Więc dla kogo jest ta gra? Stawiam na lemury, które powinny poradzić sobie z poziomem trudności Republic Heroes (może nawet bez cheatów). Wyobraźcie sobie te słodziutkie, wielkie ślepka wpatrzone w... Hmm. ■■

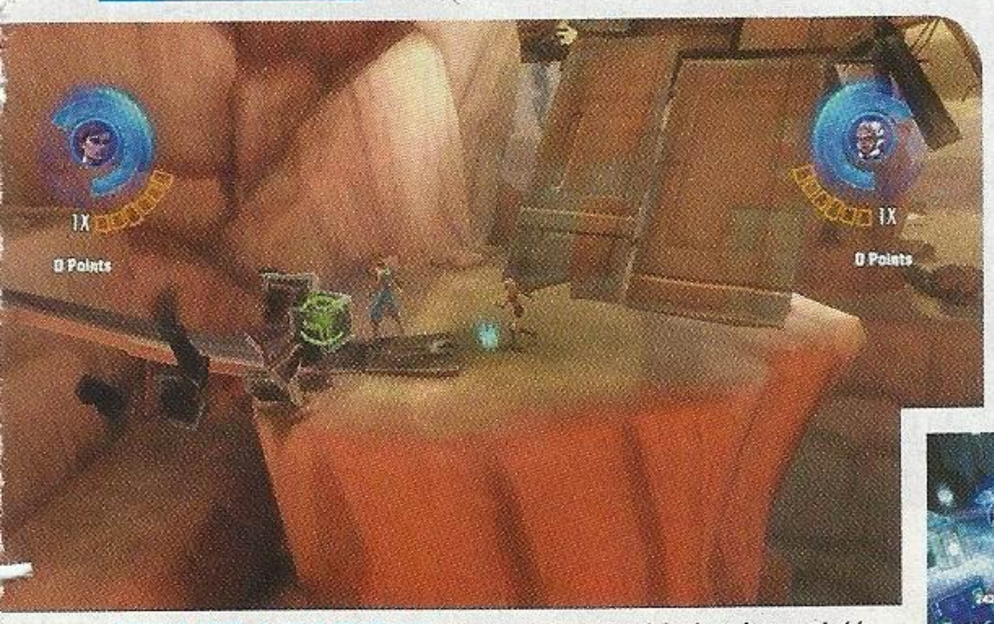
OCENA 3.5/10

➕ WRESZCIE GRA DLA LEMURÓW
➖ LEMURY NIE GRAJĄ

TYLKO DLA ŁOWCÓW ACHIEVEMENTÓW. I JULIANA

Co na plus?

Jednym z niewielu pozytywnych elementów tego wiekopomnego dzieła jest ścieżka dźwiękowa. Na całe szczęście nie składają się na nią wyświechtane do niemożliwości kawałki znane ze srebrnego ekranu – no bo ile można? W Republic Heroes zostajemy uraczeni kilkoma zgrabnymi rearanżacjami, których słucha się sympatycznie i które sprawiają, że aż chce się grać (jak jesteśmy jeszcze w menu po pierwszym odpaleniu, później i dobra nuta nie pomaga). Fajne są odzywki droidów, tępaki gęgają jak w filmach i co rusz grożą bohaterom śmiercią oraz poważnym kalectwem i przedstawiają im straszliwe scenariusze tego, co im zrobią, jak ich złapią. Najwidoczniej nikt biedaków nie poinformował, że klony i dzierżyciele latarek są nieśmiertelni. To w sumie tyle dobrego.



SZUKAJCIE, A ZNAJDZIECIE Na rynku gier dla dzieci można znaleźć sporo pozycji o wiele lepszych, niż Republic Heroes, na przykład seria LEGO, z której nieudolnie próbuje zrzynać.

txt: FAX

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: 2K Games
- Producent: Gearbox
- Liczba graczy: 1 (4)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Różne gatunki gier coraz mocniej się przenikają. FPSRPG? Tego jeszcze nie widziałem. Ale to idealna gra dla mnie, tym bardziej, że można grać w kooperacji. Niby erpeg, a gra się jak w strzelankę, więc jest intensywna akcja, szybkie wymiany ognia, sporo się dzieje. Tego potrzebowałem – miałem ostatnio ochotę na erpega, ale wizja nudnych, długich potyczek, rozkminiania skomplikowanego systemu walki, skutecznie mnie powstrzymywała. A tu proszę, gram i gram, i jakoś nie potrafię się znudzić. Frajdę sprawia mi zbieranie i testowanie nowych broni. Nawet ja uległem poke-zbieractwu. 8/10

BORDERLANDS

STRZELANINA NA STO GODZIN? EKIPA GEARBOX UDOWADNIA, ŻE MOŻNA!

Jak cudownie jest zacząć nową grę i nie usłyszeć na wstępie o ratowaniu świata, kosmicznej inwazji, czy międzynarodowym spisku. Jak przyjemnie po prostu wyjść z miasteczka z giwerą w kieszeni i walczyć z przeciwnikami nie w imię sprawiedliwości, ale dla przedmiotów i kasy. I w końcu, jak miło, że wreszcie pojawiła się strzelanina, która nie kończy się w osiem godzin i nie jest wypełniona skryptami, popędzanymi przez kolejne skrypty. Przed Wami Borderlands. Lekka, przyjemna i wciągająca produkcja, która łączy kilka odmiennych gatunków i składa je w najbardziej niestandardową grę akcji w tym roku.

SHOTGUN ZAMIAST KUSZY

Miesiąc temu pisałem o tym, że Borderlands najbliżej do założeń serii Diablo. Naturalnie zmienia się klimat, rozgrywka i miejsce akcji, ale zasady pozostają te same. Liczy się walka, zdobywanie punktów doświadczenia oraz zbieractwo broni i przedmiotów. Trzeba do tego dopisać proste zadania i losowo generowane poziomy. Fabuła schodzi na dalszy plan, bo bohaterowie niezależni nie należą do gadatliwych typów i przede wszystkim informują o celach misji. Fakt, robią to z poczuciem humoru i nie silą się na patetyczne kawałki, więc z przyjemnością można wysłuchać tych kilku zdań, w których streszczają zadanie do wykonania. Poza pogadankami z miejscową ludnością, warto też odczytywać tablice ogłoszeń, na których znajdują się… ogłoszenia. Mam nadzieję, że nie spodziewaliście się niczego innego. Kolejne kontrakty pojawiają się niczym w serii Monster Hunter, czyli całkiem zwyczajnie. Oczywiście nie mogło zabraknąć głównego wątku fabularnego, który wiąże się z poszukiwaniem legendarnego skarbca. Ponoć można w nim znaleźć kosztowności, zaawansowaną technologię i kobiety. Dziewczyny nie siedzą tam i nie czekają na śmiałków, ale na pewno pojawią się, gdy zobaczą poszukiwacza przygód z workiem pełnym pieniędzy. Informacje o głównym zadaniu pojawiają się w stylu Halo 3, bo na ekranie objawia się twarz pięknej nieznajomej, która prowadzi gracza i udziela mu wskazówek. I w sumie dobrze, że producent dorzucił odrobinę tajemniczości, niż gdyby miał wyłożyć na dzień dobry wszystkie karty.

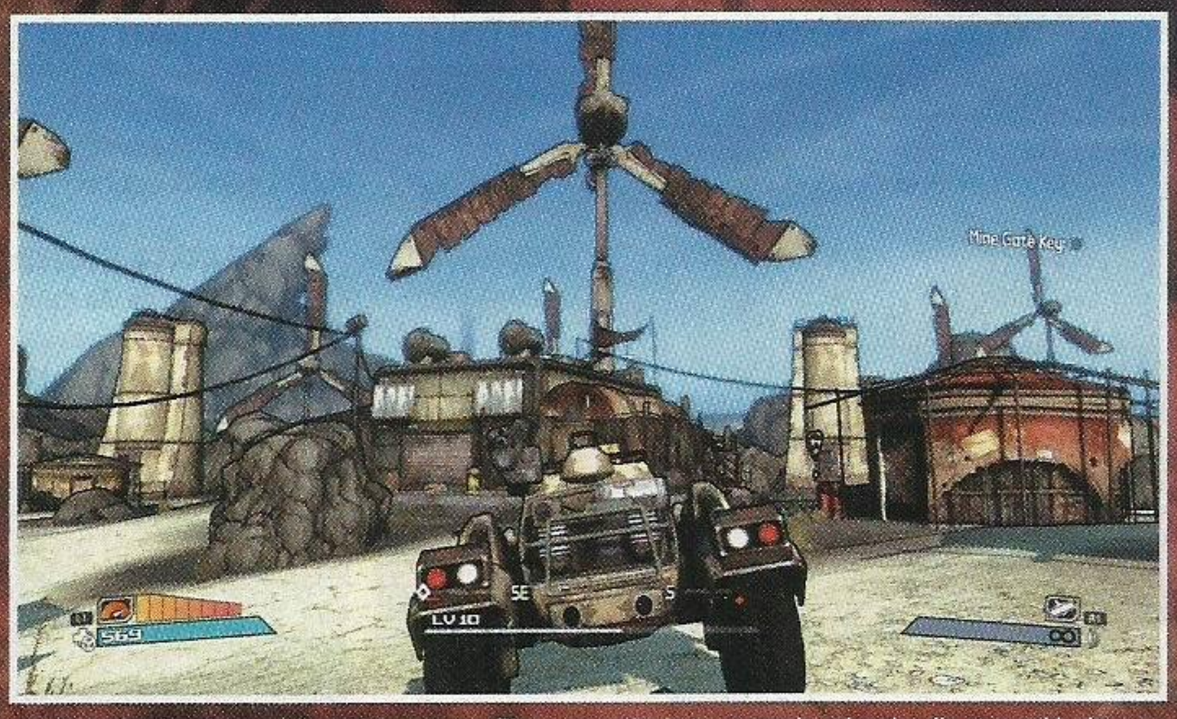
LEVEL UP!

Borderlands należy do gatunku Role Playing Shooter, co po pierwsze oznacza, że gracze będą dużo strzelać, a po drugie – gwarantuje zdobywanie punktów doświadczenia i rozwijanie postaci. Wybierać można z czterech klas, które umożliwiają walkę na dystans oraz w bezpośrednim starciu, a także zdolności specjalne (odpowiednik magii z Diablo) i postać, która ma wypośrodkowane wszystkie cechy. Nieważne jak nazywają się bohaterowie, gdyż graliście nimi już wiele razy w innych produkcjach z erpegowym rodowem. Różnice jak zwykle sprowadzają się do umiejętności, które wybiera się z trzech drzewek. Rozwój poszukiwaczy przygód zrealizowano bardzo dobrze, ale zdolności aktywnych jest niewiele. Większość z nich jest pasywna, zapewnia odporności, więcej punktów zdrowia, czy wsparcie dla drużyny podczas gry w kooperacji. Moim zdaniem drzewko mogłoby być nieco bardziej rozbudowane, ale to w końcu nie Fallout 3. Zdolności są dostosowane do wybranej klasy, każdy bohater ma swoją główną moc, którą można w trakcie gry dalej rozwijać. Jednak osiągnięcie najwyższych poziomów nie daje potężnego kopa, gdyż Borderlands stawia na powolne tworzenie postaci, więc broń jest najważniejsza. Plus z tego rozwiązania jest taki, że skoro to strzelanina, to przede wszystkim pociąga się za spust, a nie korzysta z piętnastu „zaklęć" równocześnie.

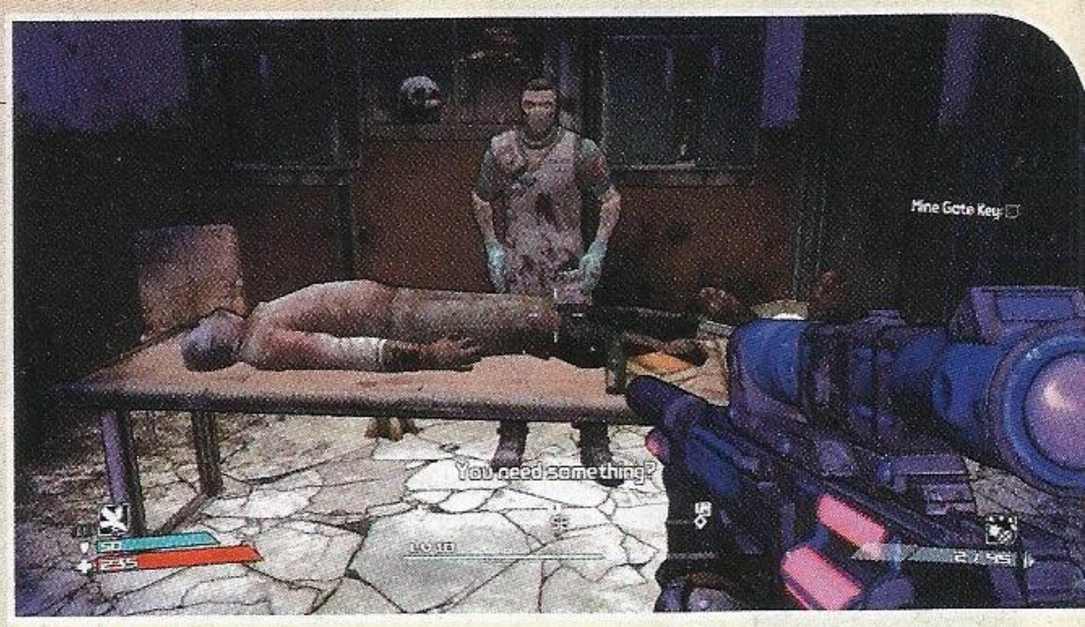
POCZĄTKOWO MYŚLAŁEM, ŻE HASŁO „ROLE PLAYING SHOOTER" MA SŁUŻYĆ TYLKO JAKO „CHŁODNY" TEKST W KAMPANII REKLAMOWEJ, ALE TERAZ MUSZĘ PRZYZNAĆ, ŻE JEST W 100% PRAWDZIWE

WAKACJE LEPIEJ SPĘDZIĆ NA MAZURACH

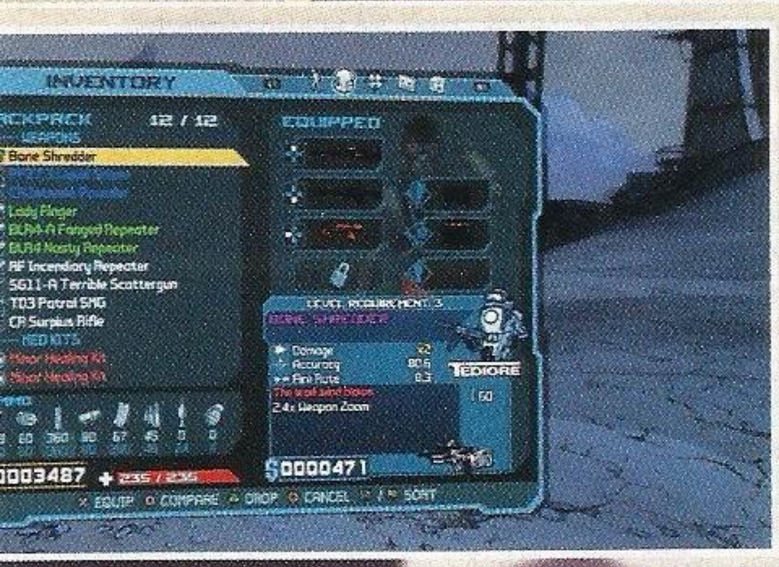
Świat jest naprawdę sporych rozmiarów i choć początkowo miejscówki wydają się identyczne, to z czasem środowisko zmienia się coraz bardziej. Bezdroża, jaskinie, tereny zabudowane, ruiny, niesamowite widoki po horyzont, a wszystko to ubarwione przez cykl nocy i dnia. Grafika może i prezentuje się prosto, momentami wręcz jest uboga w detale, ale trudno jej odmówić niepowtarzalnego stylu, a w dodatku większość poziomów jest generowana losowo, więc nie będę narzekał. Naturalnie z perspektywy rozgrywki najważniejszy jest fakt, że cały ten świat jest zamieszkany przez hordy głodnych zwierzaków i nudzących się bandytów, szukających awantury przez całą dobę. Przeciwnicy ludzcy występują w najróżniejszych rodzajach i dzielą się na kilka typów, rozróżnianych ze względu na uzbrojenie. Zdarzają się przerośnięci idioci, którzy z maczetą rzucają się na graczy, znowuż inni trzymają się na bezpieczny dystans, mają osłony i korzystają z wymyślnych pukawek. Natomiast zwierzyniec na planecie Pandora to kategoria,



A GDYBY TAK SZYBCIEJ? Początek nieco się dłuży i choć poznawanie zasad rozgrywki zostało dobrze zrealizowane, to można by nieco podkręcić tempo gry. Pierwsze zadania to noszenie zakupów dla staruszki, ale warto je przetrwać. Później akcja się rozkręca.



NEW GAME (AGAIN) Po zakończeniu rozgrywki warto zagrać ponownie. Startuje się wówczas z osiągniętym już poziomem doświadczenia oraz zdobytym ekwipunkiem i arsenałem. Zabawa zaczyna się od nowa, bo świat staje się znacznie bardziej niebezpieczny. Zmieniają się też przeciwnicy, z których wypadają bronie i przedmioty z najwyższej półki. Za pierwszym razem nie można też osiągnąć mistrzostwa w zdolnościach.



KTÓRA PUKAWKA NAJLEPSZA? Każda broń opisana jest statystykami oraz daje różne bonusy. Wariacji są tysiące, ale prosty system szybko pokazuje, która zabawka najlepiej pasuje danej postaci. Zbierzcie je wszystkie, niczym Pokemony!

w której znajdują się stworzenia duże i małe, szybkie oraz wolne, skaczące, plujące i latające (zazwyczaj występują one w kombinacjach z pazurami i kłami). Insekty, robaki i gigantyczne bestie, pełniące rolę szefów i występujące na oddzielnych arenach. Różnorodność bestiariusza budzi szacunek i nawet jeśli widzimy drapieżnika, z którym walczyliśmy pięć minut temu, to system losujący może wypluć z siebie specjalną jednostkę z unikalnymi zdolnościami.

Skoro cała planeta próbuje zjeść lub zastrzelić grających, to trzeba zdobyć uzbrojenie odpowiednio dobrane do tych nieprzyjaznych warunków. Bronie również pojawiają się losowo, choć część z nich jest przypisana do konkretnych miejsc, czy przeciwników. I w tym miejscu muszę opisać pewien genialny wynalazek. Otóż gdy z przeciwnika wypadnie nowa giwera, nie trzeba jej podnosić, wracać do miasteczka i identyfikować u miejscowego druida, gdyż wszystkie statystyki wyświetlają się po wskazaniu jej celownikiem. Brawa za to ułatwienie, bo przy milionowym arsenale ciężko byłoby połapać się w całym tym dobytku. Zresztą w ogóle wszystkie ekrany opcji, czy rozwoju postaci są przejrzyste i przygotowane w komiksowym stylu. Podobnie, jak poziomy punktów zdrowia, osłony oraz cudowne cyferki (opisujące zadawane obrażenia), które wypadają z wrogów. Jak już pisałem miesiąc temu, korzystanie z tych wszystkich pistoletów, karabinów i wyrzutni rakiet sprawdza się po prostu doskonale. Jednak to nie jest strzelanina, w której ciągle napieramy do przodu i rozwalamy przeciwników, bo w sumie częściej uciekałem (czy też dokonywałem strategicznego odwrotu) przed stadami atakujących wrogów. Starcia są absolutnie szalone i jedynie wymiana ognia z bandytami przypomina konkurencyjne tytuły, gdy obowiązkowe staje się wykorzystywanie osłon.

MEL GIBSON CHCIAŁBY W TYM ZAGRAĆ

Podsumowując, walka w Borderlands to krwawa jatka, przy użyciu największego arsenału w historii strzelanin. Nie ma tu co prawda mowy o poziomie brutalności z Gears of War, bo producent stawia na humor, ale animacje zgonów są tak zakręcone, że ktoś musiał mieć niezły ubaw przy ich projektowaniu. Jakby tego wszystkiego było mało (a nie jest), dorzucono także pojazdy, które z miejsca skojarzyły mi się z filmową serią Mad Max. Przydają się w długich podróżach, a działka pomagają w starciach, ale trzeba pamiętać, że za rozjeżdżanie i inne wykorzystywanie tych maszyn zdobywa się mniej doświadczenia, podobnie jak choćby w Mass Effect.

Początkowo myślałem, że hasło „Role Playing Shooter" ma służyć tylko jako „chłodny" tekst w kampanii reklamowej, ale teraz muszę przyznać, że jest w 100% prawdą. Połączenie pomysłów z różnych gier udało się znakomicie, a komiksowy styl graficzny i humor podnoszą ocenę końcową. Nie można tej produkcji odmówić również przygodowego klimatu, który potęguje fantastyczna ścieżka dźwiękowa. Fani zbieractwa też będą zadowoleni, bo wykorzystanie pomysłu wprost z Diablo i wrzucenie go w ramy strzelaniny wypadło nadspodziewanie dobrze. Niestety nie wszystko do końca zagrało i pod względem technicznym trzeba przeżyć sporadyczne doczytywanie tekstur oraz spadki w płynności animacji. Czekam również na łatkę dla trybu kooperacji, bo czasami ciężko się połączyć z graczami. Mimo drobnych błędów wpisuję Borderlands na listę największych niespodzianek 2009 roku. ■■

OCENA **8.2/10**

+ BRONIE, KLIMAT, MUZYKA, KOOPERACJA

− DOCZYTYWANIE TEKSTUR, PRZYCINAJĄCA ANIMACJA

MAD MAX SPOTYKA DIABLO I CALL OF DUTY

DZIELMY PO ROWNO

Kooperacja to podstawa i wielka zaleta Borderlands, więc koniecznie umówcie się we czterech i sprawdźcie, jak zmienia się rozgrywka. Poziom trudności dostosowuje się do najsłabszego gracza, ale przeciwnicy i tak są mocniejsi. Większe są również szanse na lepsze bronie, a do pojazdu warto wsiąść z kumplem, niczym w serii Halo. Można również wyzywać znajomych na pojedynki. W dowolnym miejscu lub na specjalnie zaprojektowanych w tym celu arenach. Doświadczenie jest dzielone, o przedmioty często trzeba się bić, a zadania, które zaczyna się w kooperacji, można kontynuować także samotnie.

txt: KAXI

PSP

- Wydawca: Tecmo
- Producent: Tecmo
- Liczba graczy: 1-4
- Premiera: już jest
- Dozwolona od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Chwilowo przestały mnie kręcić gry, w których samotny bohater wycina w pień całe armie. Wszystkie są takie same, a jeśli nawet ktoś próbuje wprowadzić nowe elementy, to mu wychodzi z tego niestrawna papka, jak Guilty Gear 2: Overture, albo nie potrafi ich zaimplementować, jak w Undead Knights właśnie. Dobrze, że takie gry ukazują się na PSP, przynajmniej jest większy wybór. Ale ja i tak wybieram God of War. Kratos rządzi. 5/10

UNDEAD KNIGHTS

ŚREDNIOWIECZE I ZOMBIE TO DOBRE POŁĄCZENIE

Spryskane krwią zbroje, ogromnych rozmiarów miecze i tabuny mięsa do poszatkowania to obiecujący początek dla każdej gry. Nie gwarantuje on jednak finalnego sukcesu, bo wiele zależy od tego, jak ten potencjał wykorzysta producent. Czasem pojawi się taka perełka, jak Sword of Berserk, czasem zmarnowana okazja do stworzenia solidnej produkcji. I właśnie tym drugim przypadkiem jest niestety Undead Knights.

Gracz wciela się w jednego z trzech członków rodziny, która została podstępnie zamordowana na rozkaz króla. Powstają z martwych, bogatsi o zdolność wskrzeszania innych, by zemścić się na władcy. Taki tam pretekst do wielkiej i krwawej sieki. Muszę przyznać, że skrawki narracji pomiędzy misjami są całkiem klimatyczne, a do tego bardzo dobrze nagrane przez lektorów, ale nie bardzo mają odbicie w samej zabawie. Jak powiedziała Rhianna Pratchett w publikowanym przez nas wywiadzie, wciąż zbyt często fabuła jest dorabiana na sam koniec do gotowego produktu i chyba taka sytuacja miała miejsce i tutaj. Wiem, że to nie jest w tego typu grach najważniejsze, ale rzuciło mi się w oczy i uszy.

Po efektownym i podnoszącym adrenalinę intro gracz rzucany jest na pole bitwy, które przyprawia niestety o kwaśną minę. Najkrócej opisać to można jako styl Dynasty Warriors. Oznacza to wcale nie takie duże przestrzenie, obowiązkowo niemal wyprane z jakichkolwiek detali, po których pałęta się kilkadziesiąt klockowatych, najczęściej identycznych postaci. Plansze zresztą są podzielone na mniejsze segmenty, więc generalnie trudno tu mówić o polach epickich bitew. Wrogie mięso armatnie stoi najczęściej w miejscu i czeka na śmierć, realne zagrożenie stanowią tylko lepiej uzbrojeni przeciwnicy. To ma pewien sens, gdyż przeznaczeniem zwykłego rycerza jest przemienienie w zombie, za sprawą bohatera oczywiście. Wystarczy wbić się w tłum, zadać kilka razów, a potem wcisnąć kółko i dołączyć nieszczęśnika do grona swoich ślepo oddanych podwładnych. Zombie są oczywiście ogromną pomocą w walce, o ile się ich dobrze pokieruje. Rozszarpują na strzępy słabszych przeciwników, silniejszych wystawiają na ataki gracza, posłużyć mogą także jako (nie)żywa tarcza. Gdyby nie nieco koślawy system wskazywania im celów, który czyni gracza właściwie bezbronnym, byłoby dobrze. Szczególnie, że zombiaki przydają się również do rozwiązywania prostych zagadek – w odpowiedniej liczbie potrafię otworzyć bramę, czy też zbudować ze swych ciał most. Taki element Pikmina czy Overlorda, niestety dość słabo rozwinięty. I to właśnie główna bolączka gry: sporo tu potencjalnie fajnych pomysłów, ale są one albo nieudolnie zaimplementowane, albo nie do końca wykorzystane. Skutkiem tego jest znużenie, gdyż poszczególne patenty zaczynają się szybko powtarzać i gra nie zaskakuje już niczym nowym.

Undead Knights sprawdza się jako nieskomplikowana wyrzynka bez ambicji i wiem, że są fani tego typu rozrywki. To nie jest zła gra, po prostu brakuje jej czegoś, co kazałoby mi postawić wyższą ocenę. Szczególnie, że ostatnio PSP nie może narzekać na brak gier z górnej półki, więc nie ma co nadwerężać pleców i schylać się po produktu z tej niższej. ■■

OCENA **5.9/10**

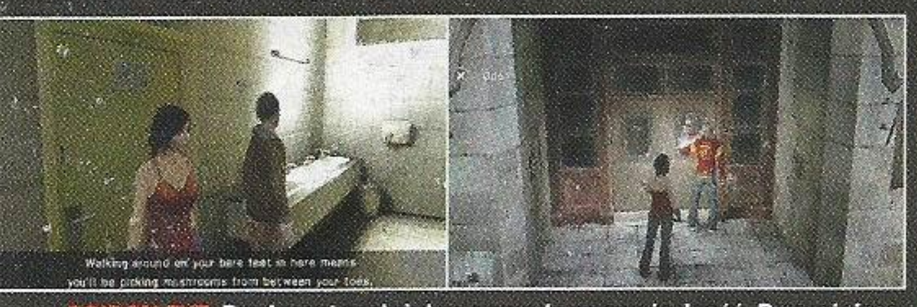
+ RZEŹNIA, WYDAWANIE ROZKAZÓW
− TRAGICZNA GRAFIKA, NIENAJLEPSZE STEROWANIA, MAŁA RÓŻNORODNOŚĆ

POTENCJAŁ BYŁ WIĘKSZY

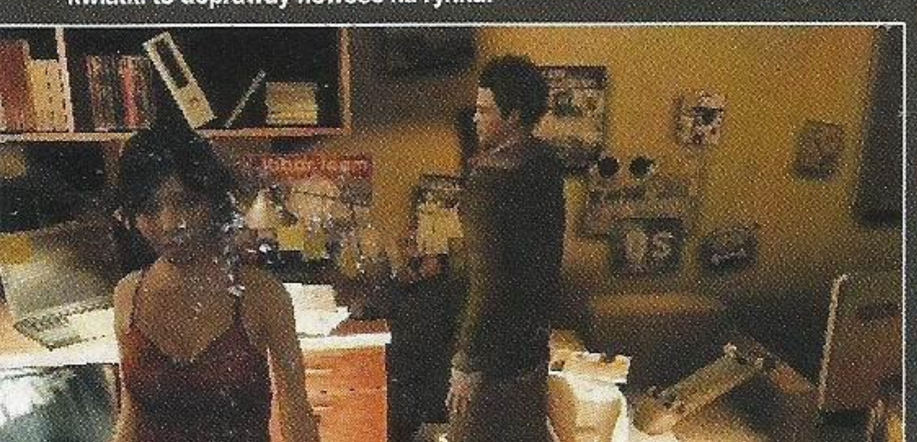
OBSCURE THE AFTERMATH

ROZPACZLIWE LIZANIE ŚCIAN

STRASZLIWY KWADRANS W założeniu przenośna konsola to zabawka na przerwy, czy jazdę pociągiem, więc jak w takich warunkach się bać?



POISON EVE Producent zasłużył na nagrodę za oryginalność. Przerażające kwiatki to doprawdy nowość na rynku.



PRIORYTETY Grafika prezentuje się dobrze, ale wybaczyłbym gorsze widoki, sugerując poświęcenie więcej czasu na dopracowanie pracy kamery.

txt: FAX

PSP

- Wydawca: PlayLogic
- Producent: Hydravision
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: W oczekiwaniu na remake Silent Hilla można spokojnie się skusić, o ile ktoś lubi horrory. Mechanika jest oldskulowa, to prawda, ale autorom udało się uchwycić klimat młodzieżowych slasherów, jakie co roku dostarcza Hollywood w hurtowej ilości. Za pięć, siedem dych można tykać. 7/10

Kolejne odsłony takich serii, jak Silent Hill, Forbidden Siren, czy Resident Evil pokazują, że gracze lubią się bać. I to bardzo. Jeśli przy okazji mogą zmasakrować kilka demonów oraz zmutowanych kreatur, to tym lepiej. Naturalnie strach i krwawa rzeźnia to za mało, by odnieść sukces, więc do tej wyliczanki trzeba dodać jeszcze klimat. I tego w Obscure nie brakuje.

Choć klimat to specyficzny, bowiem ten tytuł nawiązuje do gatunku, w którym grupy przygłupich, amerykańskich studentów masowo giną na najbardziej wymyślne i niezwykle brutalne sposoby. I właśnie w takich bohaterów trzeba się wcielić w tej produkcji, co w sumie jest śmieszne, bo producent naprawdę dostarczył ekipę idiotów. W dodatku głosy aktorów są fatalne, a ich teksty rozbrajają (ale to celowy zabieg). Naiwność i głupota chłopaków i dziewczyn po prostu rozczula, więc trzeba się postarać, by nie zginęli oni za pierwszym zakrętem. Gracz musi kierować całą grupą, choć równocześnie na ekranie pojawia się tylko dwójka bohaterów, pomiędzy którymi można się do woli przełączać. Każda postać ma swoje unikalne zdolności, więc kombinowanie w tym tytule jest mocno rozbudowane. Poza tym jest to typowy przedstawiciel gatunku, zagadki przeplatają się ze scenami akcji, gdy trzeba przetrwać ataki przeciwników, a fabuła zahacza o oryginał wydany na PlayStation 2. Tajemnicze eksperymenty i zabójcze rośliny powracają, trup ściele się gęsto, a wszystko to podano w szczegółowej i niezwykle atrakcyjnej oprawie. Grafika prezentuje się wybornie, a ścieżka dźwiękowa to górna półka, więc tutaj duży plus. Jednak nie wszystko zagrało.

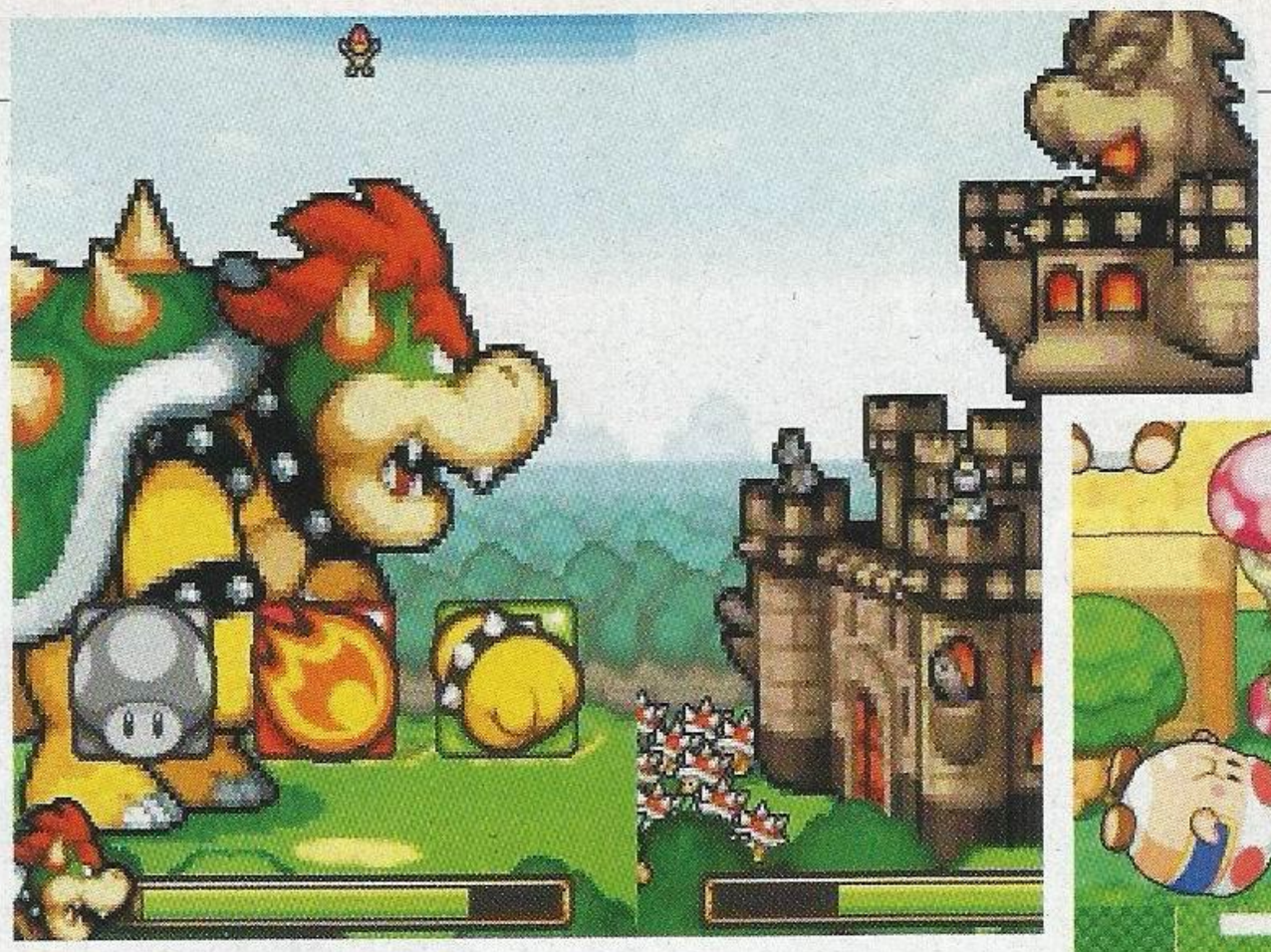
Niestety sama mechanika Obscure to prawdziwy horror dla graczy. Kamera zabija. I to dosłownie, bo na jej ręcznym ustawianiu można połamać palce, a domyślny operator często gubi postać. Podczas walki ten błąd doprowadza do szału, choć i samo strzelanie czy machanie kijami do golfa również rozczarowuje. Jednak największy błąd Obscure to konieczność sprawdzania każdej ściany w oczekiwaniu na pojawienie się informacji, że coś można obejrzeć, przeczytać, czy podnieść. Kluczowych przedmiotów po prostu nie widać na małym ekranie, a podpowiedzi pojawiają się z kilkuminutowym opóźnieniem. Bardzo szybko dopadła mnie więc koszmarna frustracja, która nadal śni mi się po nocach.

Obscure to śliczny i dobrze udźwiękowiony horror, z całkiem niezłą fabułą i atmosferą zagrożenia. Wystraszyć się ciężko, ale producent zdecydował się na mało straszną konwencję. Ja odbieram ten tytuł jako parodię, a ta z definicji specjalnie nie przeraża. Jednak mechanika rozkłada grywalność, więc wolałbym krótki, głupi film o ginących nastolatkach w telewizji niż na ekranie PlayStation Portable. Nawet kooperacja nie podnosi oceny, bo strzelanie tak pokpiono, że ciężko będzie znaleźć kogokolwiek do wspólnego grania. Obscure to nie przenośny Resident Evil 5, a horror to w końcu zabawka dla samotnego gracza. ■■

OCENA **6.5/10**

+ MIŁA ODMIANA W GATUNKU, GRAFIKA I MUZYKA
− BŁĘDY W MECHANICE, MAŁO STRASZY

GINĄ TAK ZABAWNIE, WIĘC PO CO ICH RATOWAĆ?



OBLĘŻENIE Po lewej widzicie jak zmienia się gra, gdy Bowser urasta do rozmiarów Godzilli, by zmierzyć się z najpoważniejszymi przeciwnikami. Bądź też odbić swój zamek. DeeSa należy wtedy chwycić bokiem, a sterowanie z przycisków przenosi się na touch screen; małą metamorfozę przechodzi również styl graficzny.

MARIO & LUIGI BOWSER'S INSIDE STORY

EWENEMENT WŚRÓD GIER Z MARIO

txt: KAXI

NINTENDO DS

- Wydawca: Nintendo
- Producent: AlphaDream
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Nie lubię Mario (nie każdy musi, prawda?), ale ta gra to beczka miodu i kopalnia świetnych pomysłów. Myśleliście o pracy w branży? Możecie śmiało zacząć naukę game designu od oglądania Bowser's Inside Story. A już myślałem, że nic ciekawego nie da się zrobić na DSie. Bzdura, współpraca Mario, Luigiego i Bowsera to kapitalna akcja. 8/10

W przypadku wąsatego hydraulika trudno mówić o jednej serii gier, gdyż wystąpił w takiej masie najróżniejszych produkcji, że poza jego postacią trudno znaleźć inny wspólny mianownik. Za to już o pod-serii Mario & Luigi, która od czasu GameBoya Advance zaszczyca handheldy, można powiedzieć, że wszystkie jej części łączy bardzo wysoka jakość. Ale nie tylko. Te gry to także kopalnia świeżych pomysłów, które mnie zawsze zaskakują – po prostu po każdym kolejnym rpg z Mario mam wrażenie, że ten schemat już się wyeksploatował. Przy okazji Bowser's Inside Story znowu musiałem przyznać, że się myliłem.

PO TAMTEJ STRONIE

Jeśli po przeczytaniu podtytułu gry nasunęły się Wam skojarzenia z przełykiem, żołądkiem i jelitem grubym to trafiliście w dziesiątkę. Właśnie od tego rozpoczyna się nowa przygoda włoskich hydraulików – zostają wessani przez odwiecznego wroga, Bowsera. Ale on także jest tutaj ofiarą i by pokonać najeźdźcę, który naruszył status quo w Grzybowym Królestwie, cała trójka musi połączyć siły. Brzmi jak chory sen pijanego idioty, ale ta historyjka jest poparta solidnym argumentem w postaci rozgrywki! Bowser na swej drodze do odzyskania tytułu jedynego antyherosa w krainie napotka wiele trudności, do pokonania których potrzebuje siedzących mu w brzuchu wąsaczy. Przykładowo, przemieszczając się wewnątrz ciała, hydraulicy są w stanie stymulować mięśnie, dzięki czemu Bowser jest w stanie podnieść bardzo ciężkie przedmioty. Mogą się też rozprawić z pasożytami, przez które stracił zdolność ziania ogniem. Od czasu do czasu jednak, to smok (jaszczur?) musi pomóc Marianowi, na przykład podnosząc poziom wody w organizmie – czyni to oczywiście pijąc.

Tak to wygląda w teorii, a w praktyce? Rozgrywka podzielona jest między ekrany: na dolnym hydraulicy gwiazdują w platformówce 2D, na górnym Bowser, ukazany nieco z ukosa z klasycznej dla serii perspektywy, przemierza Grzybowe Królestwo rozwiązując proste zagadki i staczając dziesiątki walk. Te ostatnie tylko z pozoru stanowią tradycyjne rpgowe starcia z podziałem na tury.

ODKURZACZ

Jednym z pierwszych specjalnych ataków, których uczy się Bowser, jest umiejętność zasysania wrogów podczas walki. Oczywiście tylko tych mniejszych. W każdym razie trafiają oni wtedy do żołądka, gdzie czekają już hydraulicy uzbrojeni w młoty i żółwie skorupy. Potyczka odbywa się wówczas na obu ekranach jednocześnie, choć turowy charakter zostaje oczywiście zachowany. Nawet jeśli delikwentom uda się wydostać na powierzchnię, ich pasek energii będzie już znacząco uszczuplony. Taki wydawałoby się detal dodaje do systemu walki całkiem sporo głębi i sprawia, że zabawa wciąż zdaje się świeżutka jak szczypiorek wiosną, mimo że seria może być już zwana trylogią.

Autorom jednak nie do końca udało się uniknąć powtórzeń i czasami mówiłem sobie, że przecież widziałem ten moment wyeksploatowany do granic możliwości w dwóch poprzednich częściach. Jak choćby zmniejszanie jednego z braci Mario za pomocą młota, które pojawia się również na początku Bowser's Inside Story, a które wychodzi mi już bokiem. Denerwowały mnie także wszędobylskie tutoriale, instrukcje i samouczki – wystarczyło jedno wciśnięcie za dużo podczas przeklikiwania tekstu, by skazać się na wysłuchanie oczywistego wykładu, wyjaśniającego jakąś pierdółkę. No, ale lepsze to niż upraszczanie samej rozgrywki, skoro już gra musi być przystępna dla najmłodszych.

BAJKA BĘDZIE DŁUGA

Na ukończenie przygody i przywrócenie Bowsera na tron w jego własnym zamku potrzeba nieco ponad dwudziestu godzin, co w przypadku gry na handhelda powinno usatysfakcjonować każdego. Zwłaszcza, że są to godziny, podczas których nie będziecie się nudzić, a to co najmniej z dwóch powodów. Po pierwsze, zabawa stawia przed graczem co rusz to nowe zadania. W Mario & Luigi 3 spotykają się ze sobą platformówka i role-play, uzupełnione zbieractwem, mini-gierkami i masą sekretów. Wprawdzie nie widać zbytnio celu w dwukrotnym kończeniu gry, ale ten jedyny raz będzie wypełniony po brzegi elementami z najróżniejszych gatunków. Co ważne, wymieszanymi ze smakiem.

Drugi powód to historyjka. Jest absurdalna, to fakt, ale o wiele częściej zabawna niż infantylna. Jest to zasługa uczynienia Bowsera główną postacią – zawsze to miła odmiana pokierować odwiecznym przeciwnikiem. Dialogi też częściej niż nie powodują uśmiech na twarzy: wielki, kolczasty smok ma mentalność dresa z bramy, co przejawia się w zabawny sposób w jego tekstach (bez przekleństw, naturalnie). Czy potrzeba czegoś więcej? Nic mi nie przychodzi na myśl, nic dziwnego więc, że M&L3 to kolejny hit w bibliotece konsoli, który mogę polecić każdemu. ■■

Malkontent

Jeśli przyjrzycie się dokładnie, zobaczycie, że w minusach wpisałem „mało zmian". O co chodzi, skoro w tekście chwalę różnorodność? Po Bowser's Inside Story ponownie mam wrażenie, że seria wyczerpała swoją formułę i potrzebne są głębokie zmiany. Zdaje mi się, że gdy po raz kolejny zmniejszę Mario waląc go młotem w łeb, to szlag mnie jasny trafi. Nauczony doświadczeniem powinienem stwierdzić, że bossowie Nintendo znajdą sposób, by sprzedać mi produkt po raz czwarty, ale przeczucie podpowiada mi coś innego. Pewnie przekonamy się za jakieś dwa lata.

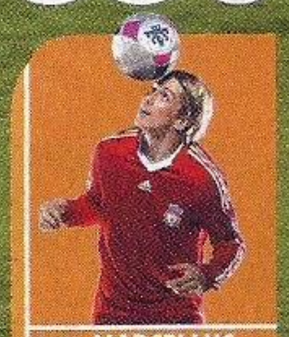
OCENA 8.6/10

- GRYWALNY BOWSER, NOWOŚCI W SYSTEMIE WALKI
- PROWADZENIE ZA RĄCZKĘ, MAŁO ZMIAN

SERIA TRZYMA WYSOKI POZIOM

POSTĘP Na pierwszy rzut oka grafika w Mario & Luigi nie zmienia się zbytnio. Ale choć charakterystyczny styl pozostaje ten sam, to przy porównaniu widać jednak, że z części na część jest ładniej. Brzmi też lepiej.

PRO EVOLUTION SOCCER 2010



txt: MARCELLUS

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Konami
- Producent: KCET
- Liczba graczy: 1-4 (2)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Sorry, Konami. Już dłużej nie będę udawał, że nic się nie stało. Podobnie jak Mac grywałem w PESa na PS2 z najlepszymi graczami w Polsce, podobnie jak on byłem z serią od PSXa na dobre i na złe. Czar prysł. Seabass i jego ekipa zagubili się przy przejściu na next-geny. Piłkarze dalej ruszają się jak stado Rastaków na fyzwach, sterowanie to katorga, feeling uleciał. Może wróci... na PS4. **7/10**

NAZWISKA NIE GRAJĄ?

Jeszcze kilka lat temu przydomek „Seabass" wymawiałem z ogromnym respektem. Było to w czasach, gdy PES królował na PlayStation 2. Na nowej generacji konsol coś zaczęło się psuć, i choć nadzieja na powrót do formy do niedawna się tliła, teraz już, przynajmniej według mnie, zgasła. Na tej generacji konsol Konami nie odzyska już mistrzostwa. Chyba, że zdarzy się cud tego kalibru, co porażka 0:4 Realu Madryt w derbach z trzecioligowym AD Alcorcon. Choć to przecież cud nie był, to był wynik, z jednej strony, zaangażowania, z drugiej – kompletnego olewactwa. Czy chcę przez to powiedzieć, że Konami się nie przykłada? Nie, ale na pewno EA przykłada się bardziej i podoba im się uznanie i poklask. Być może to właśnie sprawi, że role się kiedyś odwrócą.

LEPIEJ, GORZEJ?

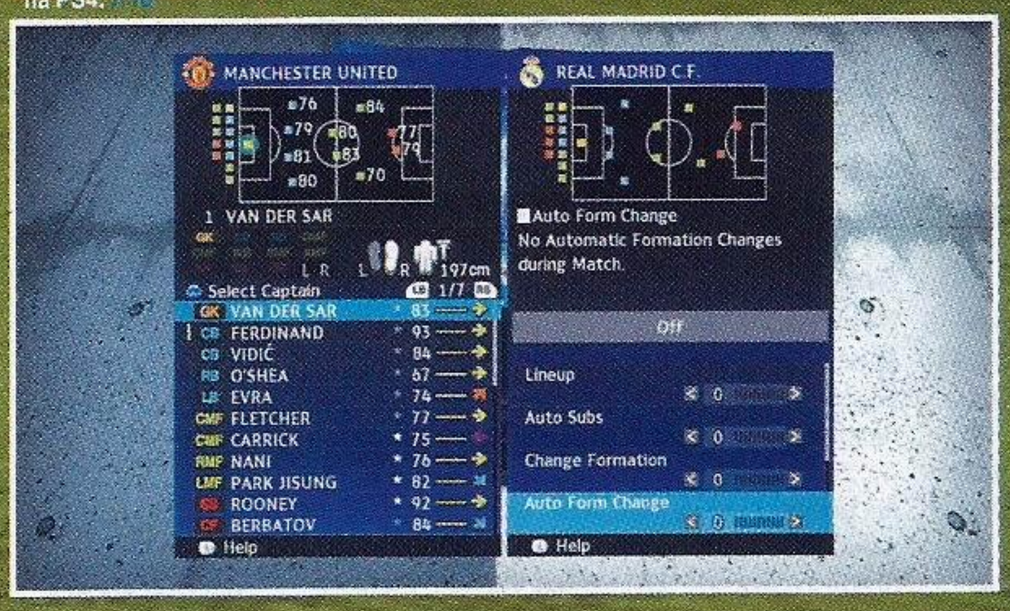
W kilku aspektach PES 2010 jest lepszy od poprzedniej odsłony, ale jak dla mnie gra się weń równie drętwo, nie doczekałem się też powrotu starego feelingu i tamtych emocji. FIFA 10 niesie mi ich pod dostatkiem, ba, przetestowaliśmy ostatnio także PES z czasów PS2 – magia jeszcze nie wygasła. Zacznę może litanię zarzutów.

Najważniejsza kwestia to Sztuczna Inteligencja graczy sterowanych przez konsolę. Ciężko ją dostrzec. Czy to w ataku, czy obronie, rządzi bezruch i bezmyślność. W trzech meczach pod rząd na poziomie Top Player, a więc drugim najmocniejszym, konsolowi przeciwnicy oddali na moją bramkę w sumie ze dwa strzały. Dwa. W jednym z meczów ani razu nie kopnęli piłki z intencją umieszczenia jej w siatce mojej bramki. A był to mecz w eliminacjach Ligii Mistrzów, na wyjeździe, gdy pierwszy mecz wygrałem zaledwie 1:0! Konsola zagrała jak Real Madryt z Alcorcon, jak nasza reprezentacja z Czechami. Bez pomysłu i woli walki. Z drugiej strony patrząc, w ekipie gracza nie jest wcale wiele lepiej pod tym względem, ale ten ma przynajmniej narzędzia, którymi może popędzić piłkarzy do roboty. Jak choćby nieocenione odegranie z klepki, które zmusza graczy będących pod kontrolą SI do biegania. Bez tego leniwie drepczą, jakby Lewy nie wywalczył im premii motywacyjnej. Lubię, jak moje akcje są „piłkarskie", jak moi zawodnicy pokazują się na pozycje, a ja w ułamku sekundy podejmuję decyzję o podaniu i niekiedy wychodził z tego piękna akcja i piękna bramka. Nie widzę tego w PES 2010, a co do pokazywania się na pozycje – wiem, że są karty zawodników, ale te podstawowe po prostu zastąpiły strzałki z poprzednich części serii, a te specjalne są inaczej wyglądającymi umiejętnościami graczy. To te same elementy, obecne w serii od wielu lat, tylko ładniej opakowane. Ale wpływ na grę mają taki sam, jak zawsze.

Twórcy PESa zdają sobie świetnie sprawę z tego, jak ułomne jest SI, więc zastosowali kilka sztuczek, które uniemożliwiają bezkarne rozstrzeliwanie prowadzonych przez konsolę ekip. Jak choćby to, że konsola atakuje w maksymalnie pięciu. Pozostali stoją na własnej połowie, by skasować każdą kontrę. Boczni obrońcy prawie w ogóle nie przekraczają linii połowy, ale za to trzymają się blisko środka, więc rozsądne jest atakowanie skrzydłami i notoryczne wrzucanie piłki w pole karne. A nuż się uda. Udane ataki środkiem czy wyjścia sam na sam z bramkarzem są niesamowicie rzadkie. Strzały sytuacyjne z pola karnego również, niekiedy tylko uda się kropnąć spoza szesnastki i dobić. No dobra, konsola umie przebić się środkiem i strzelić, ale jeżeli dwa pierwsze stracone w PES gole, padają po strzałach z piętnastu metrów, uderzonych czubkiem buta na wykroku, niemal wślizgu, po rajdach z obrońcami na plecach, ale przy tym tak mocnych i precyzyjnych, że mało siatka nie pęknie, to naprawdę odechciewa się grać, bo to kompletnie nierealistyczne.

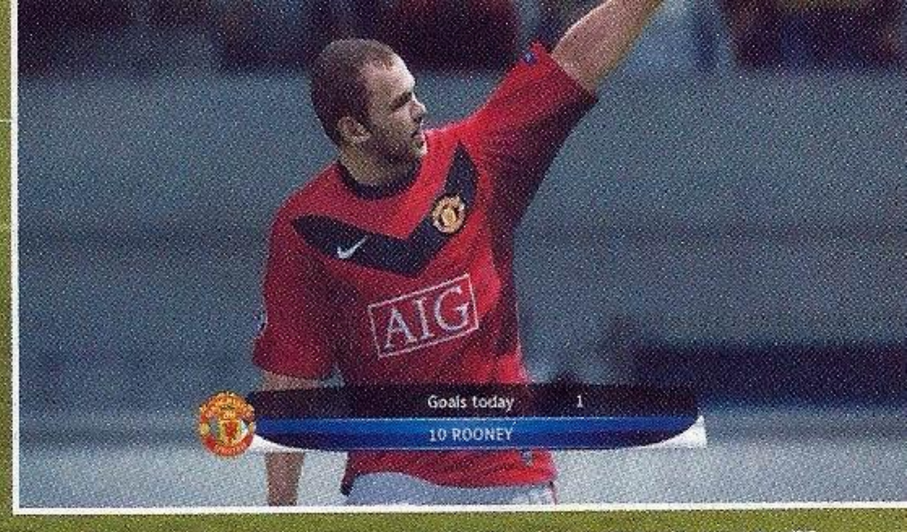
REAL LUB REALIZM

Parę razy w recenzjach PESów z różnych lat przywoływałem już ten zarzut, ale powtórzę go po raz kolejny – PES nadal tkwi korzeniami swej mechaniki w czasach pierwszego PlayStation i genialnego ISS Pro Evolution. Ale to było grubo ponad dekadę temu, w rozwoju techniki i programowania to niemal wieczność! Niby



FLEREZKA I WĄSIK Można sobie stworzyć naprawdę paskudnego typa...

FIOLETOWOWŁOSY Pomocnik starał się jak mógł, był widoczny (głównie dzięki włosom, fakt), ale inni gracze nie chcieli mu podać piłki i jego ekipa mecz przerżnęła. A mówili, że to sport drużynowy...



ODWIECZNY PROBLEM Składy drużyn jak zwykle są nieaktualne. To, że Niedzielan jeszcze gra w Wiśle Kraków, to nic, ale żeby przegapić transfer FC Barcelony, czyli Dmytro Czyhrynskiego z Szachtara Donieck... Wstyd. Za to twarze, przynajmniej niektóre, wyglądają bardzo realistycznie.

jest wysoka rozdzielczość, niby są nowe animacje, ale gra się w ogóle nie rozwija. Powielane są rozwiązania, które przyniosły sukces na poprzedniej generacji konsol, ale widać wyraźnie, że to już nie działa i nie zadziała. I nawet nie dlatego, że PES jest grą złą, czy niedopracowaną. Po prostu FIFA kompletnie zmieniła sposób, w jaki postrzegam piłkę nożną na konsolach. I nie chodzi o licencje i dodatkowe tryby, ale o sam sposób sterowania i grania. O to, jak czuję zachowania graczy na boisku. W PESie są dla mnie kukiełkami, które zmuszam do robienia czegoś, czego robić nie chcą. W FIFA czuję z nimi więź i widzę, że zachowują się jak piłkarze, nie jak marionetki szarpane za sznurki.

Boisko w PES, zwłaszcza w porównaniu z FIFA, to jak Camp Nou przy Orliku. W PES niby jest mnóstwo wolnej przestrzeni, ale z powodu wytkniętego już bezruchu piłkarzy oraz ich kompletnego braku zrozumienia dla idei gry zespołowej, wcale nie jest łatwiej przenieść akcję pod bramkę przeciwnika. Napastnicy i pomocnicy pilnują się, żeby za bardzo nie urwać się obrońcom; poza tym gracze stoją od siebie jak najdalej, a jak cofają się po piłkę, to akurat wtedy, gdy potrzebni są z przodu.

W KILKU ASPEKTACH PES 2010 JEST LEPSZY OD POPRZEDNIEJ ODSŁONY, ALE JAK DLA MNIE GRA SIĘ WEŃ RÓWNIE DRĘTWO, NIE DOCZEKAŁEM SIĘ TEŻ POWROTU STAREGO FEELINGU I TAMTYCH EMOCJI

Podczas grania z konsolą cały czas czułem się, jakbym próbował drapać się lewą ręką w lewą łopatkę. Niby da się, ale nie jest to specjalnie wygodne.

Wiem, czytałem, fani gardłują, żeby się uczyć grać, bo gra nie podoba się, jak się nie umie i się nie jest przyzwyczajonym. Pieprzenie, za przeproszeniem, najpierw musi mi się gra podobać, żebym się chciał jej uczyć, to nie matematyka na maturze. Musi mnie przekonać, żeby mi się chciało. A PES na konsolach nowej generacji mi się nie podoba, żaden, prawie w ogóle. „Dziesątka" pod względem feelingu i fajności gry chyba najmniej. Na przykład nie podobają mi się opóźnienia w sterowaniu, czy to, że zawodnicy zapominają, że mieli piłkę podać lub kopnąć, bo są pod presją. A skąd ja mam niby wiedzieć, że gostkowi się zapomniało? To już wolę, żeby zapamiętał i kopnął gdzie bądź, ale cokolwiek zrobił, niż stracił piłkę w durny sposób. Nie lubię też tego, że konsola sama wybiera sobie adresatów podań i trochę za często nie są to ci, których wybrałbym ja. Wiem, zapewne powinienem nauczyć się manualnych podań... Ale nie mam na to roku, chcę grać tu i teraz i dobrze się przy tym bawić.

DO MULTI STWORZONY, W SINGLU MOCNY

A to, niestety, ale też jak zawsze, PES zapewnia tylko i wyłącznie podczas gry z żywym przeciwnikiem, najlepiej na tej samej kanapie, choć w sieci radzi sobie całkiem dobrze. Bodajże najlepiej w historii.

Problem jednak w tym, że FIFA 10 też daje radę w mutli. I jakoś fajniej, przyjemniej mi się w nią gra. PES, powtórzę po raz kolejny, żeby nie było, że się nie znam, był przez blisko dekadę moją ukochaną grą, nie zliczę godzin i meczów weń rozegranych. Grałem i czasami nawet wygrywałem z najlepszymi w Polsce, choć nigdy nie nauczyłem się grać tak, jak zawodowcy, na schematy i gwaranty, niemal jak w bijatykach. Do kanapowego i sieciowego multi PES 2010 nadaje się niemal równie dobrze, jak FIFA 10, ale trzeba lubić ten zręcznościowy, mało realistyczny styl i opornych na polecenia piłkarzy. Ja nie polubiłem, ale wiem, że są tacy, którzy za nic nie przesiądą się na piłkę konkurencji, choćby nie wiem jak mocna była. Dla nich PES jest jedynym wyjściem. Niemal religią.

Paradoks tej części PESa polega też na tym, że ma bardzo fajne tryby dla samotników, którzy zmuszeni są grać z konsolą, która – jak już wiecie – inteligencją i polotem nie zachwyca. Sposoby strzelania z gry ma dwa – albo przebija się po dryblingu, albo tak błyskawicznie rozgrywa piłkę między kilkoma graczami, że nawet kamera nie nadąża, a co dopiero gracz. Szkoda, bo Master League jest świetna, z możliwością awansu do licencjonowanej Ligi Mistrzów lub Ligi Europejskiej, z pełnokrwistymi ligami, fachowymi transferami, możliwościami trenowania i rozwijania graczy. I, niestety, kompletnym brakiem drużyn niemieckich. Poza tym jest też tryb kierowania jednym piłkarzem i rozwijania go oraz rozegrania całego sezonu w Lidze Mistrzów. Nie zabrakło też innych nieodzownych punktów programu, jak choćby pucharów różnej maści. Jest także wewnętrzne lobby dla graczy, którzy chcą śledzić swoje starcia w kanapowym multi.

PESowi 2010 do ideału jest dużo dalej, niż FIFIE 10, i tylko jedną w mojej opinii rzecz na boisku robi najlepiej w branży – bramki z główek są tu sute. Ale już normalne strzały są sztuczne i w mojej opinii o wiele za mocne. Fizyka lotu i zachowania piłki jest taka sobie, delikatnie mówiąc. Animacja piłkarzy też nie zachwyca, przebierają nogami szybko, ale biegają wolno, dziwnie to momentami wygląda. Komentatorzy są jak zwykle żałośni, a muzyka słabuje, poza hymnem Champions League oczywiście.

Jako całość, PES 2010 wygląda nieźle i jest bardzo solidną grą. Fani PES 2009 będą zadowoleni, choć z drugiej strony – wielu zmian nie przyuważą. Ale już każdy, komu wszystko jedno, czy kopie piłkę z logo PES czy FIFA, ważne, żeby kopało się fajnie, w mojej opinii powinien wybrać tę konkurencyjną grę. ■■

OCENA 7,5/10

➕ ŚWIETNA MASTER LEAGUE, KANAPOWE MULTI
➖ FATALNE SI, TOPORNE STEROWANIE

PES 2010 JEST JAK RASIAK

BEZRUCH

W polskiej piłce może tego nie zauważycie, ale jedną z podstaw współczesnego futbolu jest ruch wokół zawodnika z piłką i ułatwianie mu gry – gracze najlepszych ekip, jak Arsenalu czy Barcelony, starają się ustawiać tak, żeby koleżka z piłką miał przynajmniej dwie opcje zagrania. A najlepiej jeszcze więcej. I to nie on ma je sobie wypracować, a przynajmniej nie sam – trzeba się do gry pokazać, inaczej mecz wygląda jak w naszej reprezentacji – parę nic nie wnoszących podań i strata. Czemu? Bo wszyscy czekają w miejscu na piłkę, a wymienność pozycji jest żadna… Czyli zupełnie, jak w PES 2010. Wielka szkoda.

GRAND THEFT AUTO CHINATOWN WARS

DRAKA W CHINATOWN: WERSJA REŻYSERSKA

txt: MIELU

PSP

- Wydawca: Rockstar
- Producent: Rockstar
- Liczba graczy: 1 (2)
- Premiera: już jest
- Dozwolone: od 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

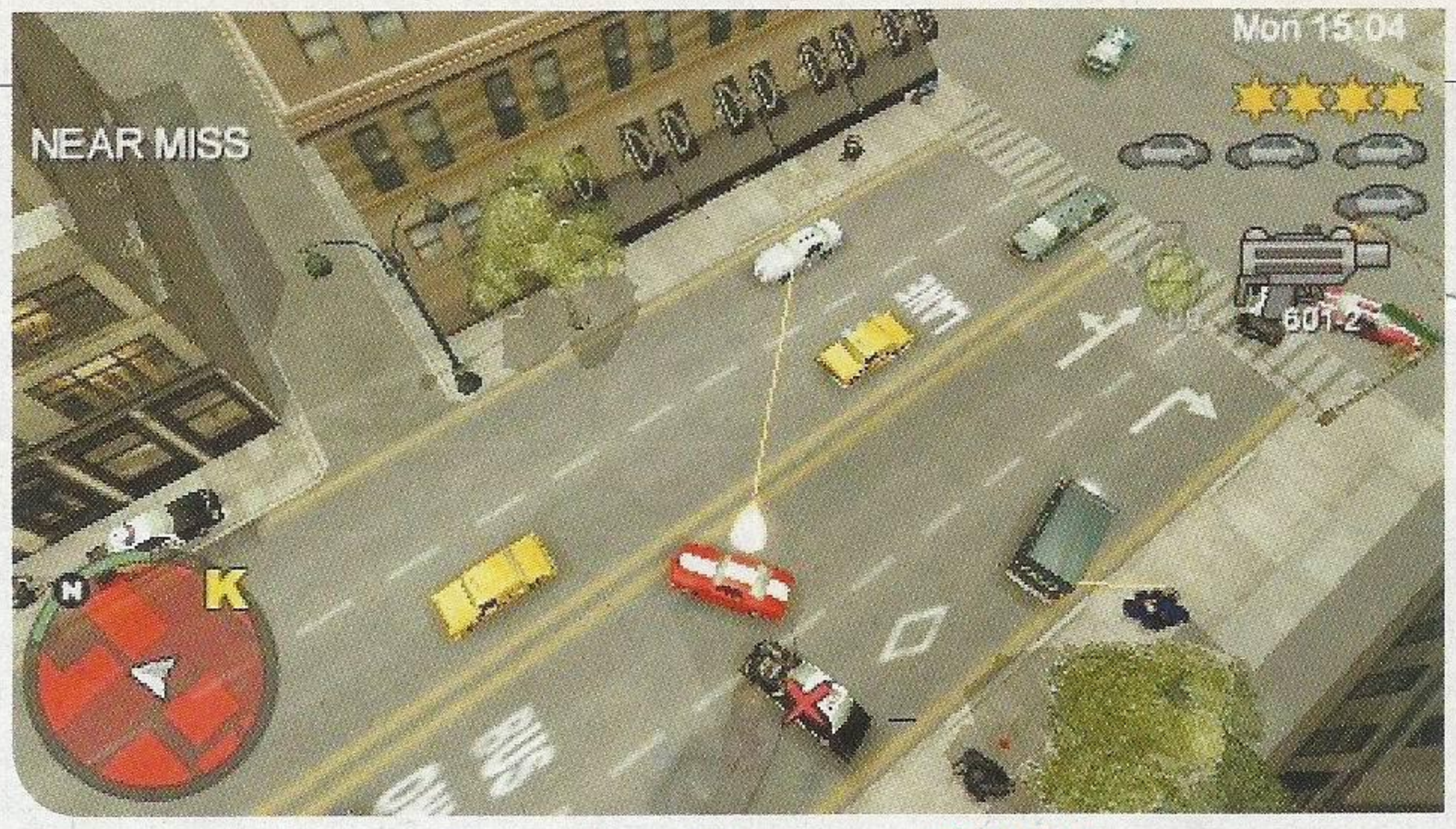
GULASH: Bardzo lubię gry na przenośne konsole, które nie są jedynie kalkami swoich odpowiedników z „dużych" platform. Dlatego bardzo podobało mi się to, co R* zrobili z GTA w wersji na DSa, a jeszcze bardziej podoba mi się to samo (i więcej) na większym ekraniku. Chinatown Wars ma taki oldschoolowy feeling Loaded czy nawet Gauntleta, a przy tym jest wspaniale i z rozmachem zrealizowaną kieszonkową gangsterką. 8/10

Klęska. Tak trzeba nazwać niską sprzedaż Chinatown Wars na przenośnej konsoli Nintendo. Nawet mocarny Rockstar ze swoją flagową serią Grand Theft Auto nie podbił serc posiadaczy DSa. Wynik poniżej miliona egzemplarzy, przy bazie użytkowników urządzenia przekraczającej sto milionów, jest najlepszym wyjaśnieniem dlaczego firma postanowiła skonwertować grę na PSP. Poprzednie przenośne GTA (Liberty City Stories i Vice City Stories) trafiły w sumie do prawie dziesięciu milionów osób. Jest szansa, że sięgną one również po Chinatown Wars. Pomijając grafikę (widok z góry, a nie zza pleców bohatera), to pełnoprawne GTA.

DZIENNIKARSKA HIENA

Huang Lee, syn zamordowanego gangstera, przybywa do Liberty City, by zbadać sprawę śmierci ojca. Zaczyna pracę dla swojego wujka – narkotykowego barona, wypełnia także zadania dla kilku innych mafiozów. Zemsta zemstą, ale trzeba pracować, żeby mieć za co żyć. Wszystkie napotkane postacie to półgłówki, spotkania z nimi to powód do frustracji bohatera, który nie może uwierzyć w ich głupotę, i do śmiechu dla gracza. Fabuła jest lekka, sporo tu czarnego humoru. Chinatown Wars zdecydowanie nie należy do poważnych gier.

W wersji na PSP pojawiła się nowa bohaterka, reporterka Melanie, pragnąca być z kamerą w centrum wydarzeń. Huang wypełnia dla niej jedne z najciekawszych misji w całej grze. Często wspólnie wchodzą do budynków,



NARKOŁYKI Handlowanie byłoby nudne, gdyby nie policja – zjawia się znienacka i chce zgarnąć towar, na który gracz wydał całą kasę. Ucieczki są wysoce adrenalinopędne.

STÓJ, POLICJA! Nawet z czterema gwiazdkami bohater ma szansę uciec policji. Wystarczy tak wymanewrować gliniarzy, żeby rozbili radiowozy. W końcu odpuszczą. Dzięki temu ucieczki przed policją są zabawne i nie frustrują jak w GTA IV. Ale nie wiem, czy ten patent da się przenieść do „normalnego" GTA (TPP).

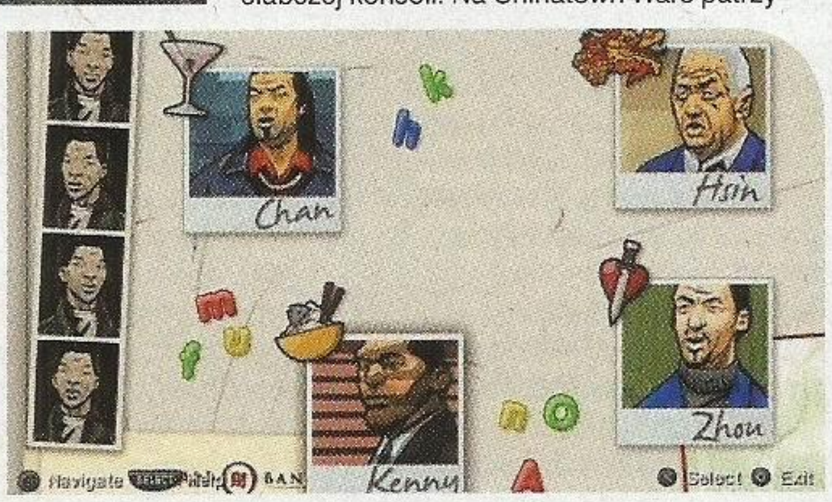
Lee strzela wtedy do gangsterów, okłada ich bejzbolem, morduje bossów, włamuje się do sejfów i podpala miotaczem ognia magazyny, w których hodowane są konopie. Wielokrotnie musiałem bronić dziewczyny, głupia często pchała się pod ostrzał. Raz wspólnie jeździliśmy po mieście, a ona nagrywała narkomanów próbujących nowych, prototypowych dragów. Później przed tymi „zombiakami" musiałem uciekać. Misje zlecane przez Melanie są trudne i długie, nigdy nie kończą się na przyjechaniu w wyznaczone miejsce i sklepaniu kilku gangsterów. Ich projektanci nie poszli na łatwiznę, wyraźnie widać, że napracowali się przy nich. Są też zręcznie wkomponowane w fabułę, nie czułem, że zostały dodane na siłę, byle jak. Grałem w oryginał na DSie, wiem co mówię.

KILKA ZGRZYTÓW

Poprawie uległa grafika, wszystkie obiekty są oświetlane w czasie rzeczywistym, dzięki czemu Liberty City wygląda olśniewająco, zwłaszcza gdy nastaje noc. Zwiększono rozdzielczość tekstur, wygładzono sporo krawędzi. Niby grafika jest prosta, komiksowa, z widokiem z góry, ale ma swój urok. Oczywiście PSP stać na więcej, ale dzięki poprawkom nie czuć, że to konwersja z dużo słabszej konsoli. Na Chinatown Wars patrzyłem z przyjemnością, drażniły mnie jedynie drobne, ale niestety wyczuwalne spadki płynności animacji. To jednak da się przeżyć, dużo gorzej z nieznośnym doczytywaniem danych. W wersji na UMD loadingi są tak długie, że przy autosave'owaniu można sobie zrobić przerwę na zaparzenie herbaty. Na szczęście da się wyłączyć tę opcję i zapisywać stan gry ręcznie, co trwa trochę krócej. Najbardziej drażniło mnie doczytywanie danych przy wchodzeniu do PDA – menu gry, gdzie można zobaczyć mapę miasta, zaznaczyć cel podróży, zamówić broń, a przede wszystkim odczytać maile. Przychodzą one często, od mafiozów wzywających do wypełnienia misji, od Ammu-Nation (powiadomienia o promocjach, nowych broniach), albo od handlarzy narkotykami, którzy mają dużo dobrego towaru w niskiej cenie. Grę można kupić także poprzez PSN i ściągnąć na kartę pamięci, czas doczytywania znacznie się skraca, więc jest to opcja, którą naprawdę warto rozważyć.

Mocnym punktem w wersji na DSa były mini-gry wykorzystujące możliwości ekranu dotykowego. PSP nie ma touchscreena, autorzy mogli albo pozbyć się tych mini-gier (co raczej nie wchodziło w rachubę) albo dopasować do nich sterowanie grzybkiem analogowym i przyciskami. Tak właśnie zrobiono. Kilka z nich dobrze zniosło tę zmianę, inne dużo gorzej, wiele teraz wydaje się dodanych na siłę. Na DSie były czymś naturalnym, integralnym elementem rozgrywki. Na PSP w ogóle mnie nie bawiły.

Jeśli graliście na NDS, możecie sięgnąć po Chinatown Wars ponownie, by zobaczyć jak świetne są nowe misje. Nie graliście, a wahacie się czy kupić wersję na PSP? Atakujcie śmiało. Loadingi i mini-gry da się przeżyć. Fabuła jest naprawdę zabawna, a misje są świetnie zaprojektowane. Można dilować narkotykami, niszczyć kamery, wypełniać zadania poboczne. Ciężko się nudzić. To jedna z najlepszych gier na PSP, w jakie grałem w tym roku. ■■



AGAIN? Możliwość powtórzenia każdej misji to nowa opcja w serii, ale najwyraźniej się przyjęła, bo trafi również do drugiego DLC do GTA IV, czyli Ballad of Gay Tony. Recenzja za miesiąc.

OCENA 8.6/10

+ FABUŁA, NOWE MISJE, STARE MISJE, MISJE POBOCZNE, POŚCIGI
– BRAK MULTI ONLINE I DUBBINGU, LOADINGI. MINI-GRY SĄ SŁABE

GANGOLE ZNÓW RZĄDZĄ NA PSP

Małe duże wady

Zabrakło trybu mutliplayer online. Da się zagrać z drugim posiadaczem PSP tylko w trybie Ad-Hoc, ale wtedy podczas jazdy samochodem nieprzyjemnie chrupie animacja. Naprawdę, nie dało się tego zrobić lepiej? PSP ma chyba wystarczająco dużo mocy. Drugi minus dla autorów za niewykorzystanie możliwości konsolki – skoro można wgrać pliki mp3 na kartę, to dlaczego nie ma opcji podłożenia własnej muzyki w grze? Stacji radiowych jest niby więcej niż poprzednio, ale hitów wciąż nie grają, tylko bliżej nieznane kawałki. Dubbingu też nie ma. Na DSie to akceptowałem, ale na PSP?

AXEL & PIXEL

▶ Xbox 360 (XBLA) // Silver Wish Games // 800 MSP

W tym miesiącu sprawdzałem aż dwie gierki, których bohaterowie uwielbiają poświęcać czas na drzemki. Przyznam, że kocham je i ja, a godzinka po południu, pod ciepłym kocem, zawsze brzmi zachęcająco. Jednak nie chciałbym mieć takich snów, jak te, które zobaczyłem w produkcji Axel & Pixel.

Niewyspany malarz i jego wierny pies trafiają do krainy, która została podzielona na kilkadziesiąt surrealistycznych obrazów. Każdy z nich utrzymany jest w nieco innym stylu, ale ich element wspólny, to szalone koncepcje. Grafika prezentuje fotorealistyczne tła, ale bohaterowie są wyciągnięci prosto z filmu animowanego. Do tego dorzucono jeszcze elementy w 3D, które jeszcze bardziej mieszają pomysły. Z tej układanki nie wychodzi tak naprawdę nic szczególnie atrakcyjnego, czy pięknego, ale za to na pewno zabawnego. I to w takim stopniu, że parę razy zastanawiałem się nad zdrowiem psychicznym producenta. Także animacje malarza oraz psa rozbrajają, więc samo przemierzanie miejscówek może się podobać. Naturalnie nie o samo zwiedzanie w tej grze chodzi. Jest ona przedstawicielem niemalże wymarłego gatunku przygodówek, więc kombinowanie wychodzi na pierwszy plan i cały czas trzeba rozwiązywać problemy, które blokują podróż bohaterów. Jednak układanki i zagadki to nie jedyne danie, bowiem dorzucono też trochę innych atrakcji. Przejażdżka wozem terenowym, przelot balonem i spływ łódką dodają tej pozycji nieco życia i ubarwiają zabawę. Proszę jednak nie zapominać, że tutaj przede wszystkim się myśli. W takim starym stylu, gdzie przy okazji wymagane jest poczucie humoru. W końcu nie każdy wpadnie na pomysł, że do rozwalenia tamy użyć psa wystrzelonego z gigantycznej procy.

Relacje pomiędzy bohaterami stanowią wielki plus Axel & Pixel. W pewien sposób nawet uznałbym, że to niezamierzona parodia Prince of Persia. Gdy malarz łapie swojego psa, skaczącego z wysokości, od razu przypomina mi się urocza Elika. Na szczęście tu nie chodzi o ratowanie świata, a dobrą, lekką zabawę, którą gwarantują choćby podpowiedzi, gdy gracz utknie przed kolejnym wyzwaniem. Za największy plus uznałbym jednak element zaskoczenia, bo gierka jest tak zwariowana, że zabija swoimi pomysłami i po prostu chce się grać.

7.8/10

■■ **Fax**

SOUTH PARK LET'S GO TOWER DEFENSE PLAY

▶ Xbox 360 (XBLA) // DOUBLESIX // 800 MSP

Recenzenci lubią tak długie nazwy gier, jak South Park Let's Go Tower Defense Play!, bo czterdzieści znaków znika w okamgnieniu, jednak sama rozgrywka nie nastawiła mnie aż tak pozytywnie. W końcu ten serial nigdy nie mógł liczyć na solidne tytuły.

I tym razem ciężko zachwycać się produkcją w stylu „tower defense", bo kompletnie nie pasuje ona do klimatu South Park. Miesiąc temu opisywałem bardzo fajną pozycję Defense Grid: The Awakening, w której również należało bronić własnej bazy i stawiać wieżyczki chroniące dobytek gracza, ale oglądanie tego samego w wydaniu dzieciaków z małego miasteczka nie zachwyca.

Fani serialu niech od razu dodadzą tak z piętnaście punktów do oceny końcowej. Ja do tej grupy nie należę, więc i grę oceniam zdecydowanie niżej. Po prostu ciężko przeżyć biedną, prostacką wręcz grafikę. Ten styl sprawdza się w filmach, ale taką oprawę można przeżyć jedynie na telefonach komórkowych. W dodatku zawartość jest uboga, można sprawdzić jedynie kilka plansz, a różnorodność przeciwników wypada słabo, jak i taktyka.

Miłośnicy serialu na pewno będą zadowoleni, bo dorzucono fragmenty najbardziej znanych scenek, a głosy podłożyli oryginalni aktorzy. Jednak ja traktuje ten tytuł jako reklamę wszystkich sezonów South Park, które są dostępna poprzez Xbox Live, a nie produkcję, w którą faktycznie można pograć.

5.8/10

■■ **Fax**

TOWER BLOXX DELUXE

▶ Xbox 360 (XBLA) // Digital Chocolate // 800 MSP

Rozumiem, że producenci chcą szybko zarobić, a najlepiej, jeśli się przy tym specjalnie nie narobią. Dlatego tak popularne są konwersje różnych tytułów z jednej platformy na drugą. Jednak to, co sprawdza się choćby na telefonach, niekoniecznie zadziała na pełnym ekranie.

Tower Bloxx Deluxe to dla mnie kompletne dziwactwo. Zadanie gracza polega na stawianiu kolejnych pięter budynku, by faktycznie można go było nazywać wieżowcem, a nie kilkupiętrową kamienicą. Z każdym kolejnym elementem, który należy dołożyć, całość konstrukcji traci na stabilności i chwieje się w posadach. Rośnie więc poziom trudności i teoretycznie grywalność. Jednakże ciężko uznać taką rozgrywkę za wielką przyjemność, tym bardziej, że oprawa graficzna przekracza wszelkie dopuszczalne normy słodkości. Tower Bloxx wygląda po prostu jak zabawka dla najmłodszych dzieciaków, ale z drugiej strony takie maleństwa nie poradzą sobie z właściwym stawianiem pięter.

W trybie dla jednego gracza trzeba dbać o właściwe układanie elementów, co gwarantuje kombinacje i pokaźny pakiet punktów. Te mają postać wprowadzających się mieszkańców, którzy opadają na parasolkach i wskakują przez okna do budynku, co przy okazji przycina animację. Multiplayer to całkiem zabawne walki, podczas których używamy dodatków niszczących budowlę przeciwnika lub chroniących naszą. Pytanie tylko, kto będzie chciał z Wami grać? Ja – nie. ■■ **Fax**

4.5/10

MILITARY MADNESS NECTARIS

▶ Xbox 360 (XBLA), PS3 (PSN) // Backbone Ent. // 800 MSP

Pamiętam, że chłopaki z redakcji nie raz patrzyli na mnie podejrzliwie, gdy pytałem czy są nowe strategie na konsole, które mógłbym zrecenzować. Stara miłość do tego gatunku bowiem nie rdzewieje, choć nie jestem w aż tak podeszłym wieku, by pamiętać pierwszą wersję Military Madness: Nectaris.

W sumie, nie mam też tylu lat, by czerpać przyjemność z gier taktycznych, które stawiają na nudną, wolną i usypiającą rozgrywkę. A tak niestety prezentuje się ten tytuł. Nie mam nic do strategii z podziałem na tury, ale podstawowe tło fabularne i przede wszystkim sensowny samouczek byłyby mile widziane. Jeżeli więc chcecie pograć w Nectaris, to czeka Was żmudne czytanie tekstu wyjaśniającego zawiłości sterowania i zasad rozgrywki. Okazuje się więc, że można odpaść jeszcze przed uruchomieniem właściwej gry. W końcu nikt nie ma ochoty na tony linijek tekstu. Ja przebiłem się przez ten wstęp, ale nie odnalazłem nic przyjemnego w zanudzających starciach kanciastych jednostek na topornie wykonanych, praktycznie identycznych, szarych planszach.

Tak naprawdę nie wiadomo po co i z kim właściwie trzeba walczyć, oprawa graficzna i dźwiękowa niczym ciekawym nie zaskakuje, więc po co w ogóle grać? Xbox 360 ma w swojej bibliotece kilka konkretnych strategii, więc obok Military Madness możecie przejść obojętnie. Ja o tej grze zapomnę wraz z ostatnim słowem tej recenzji, czyli właśnie... Teraz. ■■ **Fax**

3.8/10

BUST-A-MOVE LIVE!

▶ Xbox 360 (XBLA) // Taito Corporation // 800 MSP

W kolejnym zestawieniu produkcji z Xbox Live Arcade nie mogło zabraknąć gry logicznej, którą to rolę w tym miesiącu będzie pełnić Bust-A-Move Live! Układanie kolorowych obiektów powraca po raz kolejny, choć tym razem dodaje również obsługę wirtualnych chłopców i dziewczyn.

Nie mam pojęcia jak to jest, że tytuł, który praktycznie w ogóle nie ma grafiki i muzyki może tak wciągać i uzależniać. Człowiek po prostu siedzi i układa bloki odpowiednich kolorów i tworzy kombinację, za które wpadają tysiące punktów. Mechanizm jest znany i lubiany, więc trzeba postawić pytanie, jakie pojawiają się nowości? Chodzi o avatary, które radośnie machają do grających z ekranu i kompletnie rozpraszają ich uwagę. Wykorzystanie tych postaci to maksymalna porażka, gdyż nie wnoszą one nic do samej rozgrywki, a tylko denerwują powtarzającymi się animacjami. Moim zdaniem producent dorzucił ich obsługę, gdyż gierek z avatarami nadal jest dość mało i są drogie, więc jest szansa, że ktoś da się skusić i wyda niepotrzebnie punkty.

Jeżeli nie graliście nigdy w serię Bust-A-Move to możecie spróbować, gdyż grania wystarcza na wiele dni, a kolejne paczki z poziomami są już w drodze. Można też zagrać przeciwko innemu graczowi w trybie versus. Ja z urzędu muszę sprawdzać te tytuły, więc z mojej perspektywy nie ma tu nic nowego, ładnego, czy ciekawego, co pozwalałoby na wystawienie wysokiej oceny. ■■ **Fax**

5.2/10

LUCIDITY

▶ Xbox 360 (XBLA) // LucasArts // 800 MSP

Xbox Live Arcade od czasu do czasu dostarcza gierki, które zachwycają klimatem tak nietypowym, że nie można obok nich przejść obojętnie. Tylko czy nastrojowe granie w ogóle ma szansę dotrzeć do graczy? Braid dał radę. Teraz przyszedł czas na równie magiczny tytuł.

Sam pomysł na rozgrywkę nie zaskakuje niczym nowym. Pierwsze skojarzenia to naturalnie seria Lemmings, gdyż grający nie ma wpływu na zachowanie postaci, a może jedynie stawiać przedmioty, które bezpiecznie poprowadzą bohaterkę do celu. Nie pojawia się więc cała ekipa przygłupich stworzonek, ale jedna przemiła dziewczynka, która zasypia podczas wieczornej lektury ulubionych bajek. Jednak przebudzenie nie nadchodzi i sen staje się polem rozgrywki, a Sofi trafia do krainy z marzeń sennych, choć momentami bardziej przypomina ona koszmar. I tutaj pojawia się sytuacja, jak z Braid, gdy trzeba było samemu odpowiedzieć sobie na pytanie, co tak naprawdę jest realne, a co odbywa się jedynie w wyobraźni.

Oprawa graficzna zachwyca swoim stylem i jest utrzymana w bajkowych klimatach, a całość prezentuje się jakby była pociągnięta kredkami przez dzieci. Dzięki takiemu zabiegowi Lucidity wyróżnia się na tle innych tytułów, choć niewinny wygląd zupełnie nie oddaje wrażeń z rozgrywki. Ta wymaga bowiem szybkiego myślenia i zręcznych palców. Sofi porusza się z lewej strony na prawą w stronę wyjścia, a po drodze musi zebrać, jak najwięcej świetlików. Naturalnie w tym zadaniu należy jej pomagać poprzez ustawianie najróżniejszych przedmiotów. Mogą to być skocznie, schodki, kładki i inne zabawki, które zmieniają kierunek jej ruchów, bądź ratują ją przed wpadnięciem w pułapkę. Jednak problem polega na tym, że przedmioty są generowane losowo, więc nie można obmyślić jednej słusznej strategii, ale trzeba w locie dopasowywać swoje działania do tego, co dzieje się na ekranie. W dodatku plansze są wielopoziomowe, więc naprawdę trzeba się nakombinować, by zgarnąć wszystkie świetliki i przy okazji nie zginąć od ataków pszczół, żab i innych ślimaków.

Założenia gry są banalne, a jej siła leży w oprawie i sennym klimacie. Jednak mechanika momentami irytuje, a uboga fabuła nie wszystkim się spodoba. Mimo to polecam ten magiczny tytuł. ■■ **Fax**

7.6/10

BRÜTAL LEGEND

TO NIE JEST NAJLEPSZA GRÄ. TO HOŁD... DLA HEAVY METALU

txt: MIELU

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: EA
- Producent: Double Fine
- Liczba graczy: 1 (8)
- Premiera: juz jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■□□
DESIGN ■■■■■■□□□□

GULASH: Lemmy z Motorowejgłowy w grze video? Holly Shit. Warto zagrać choćby dla tego typa. Jack Black w niewielkich dawkach i kiedy ktoś go kontroluje jest zjadliwy (widzieliście „Year One"? ja wytrzymałem 10 minut, co za crap), a do takiej gry pasuje jak ulał. Tyle, że sama gra nie jest tak świetna, jak się tego wszyscy spodziewali. Owszem, podobała mi się może troszeczkę bardziej niż Mielowi, ale dzięki klimatowi, a nie mechanizmom rozgrywki. 7/10

Na początku października wydarzyła się rzecz bez precëdensu. Tim Schafer, twórca Brütal Legend, wystąpił w popularnym amerykańskim show telewizyjnym prowadzönym przez Jimmy'ego Fallona. Normalnie do takich programów zapraszane są gwiazdy muzyki, polityki lub filmu, äle nie gier, a na pewno nie developerzy. Ale Tim nie przyszedł pogadać o tym, jak się gra, czy pöopowiadać o tajnikach produkcji. Panowie rozmawiali o müzyce, a dokładniej – o heavy metalu. I właśnië o to chodzi. Nie jest ważne czy to dobra gra, pomysłowa, rewolücyjna, czy ambitna, jak poprzednie dzieła Schafera i jego współpracowników. One nie sprzedäły się zbyt dobrze, a teraz nadszedł czas zarobić trochę pieniędzy. Brütala ma kupić każdy, kto lubi ciężkie gitarowe riffy, szybką perkusję i piskliwe (to tylko żart) głosy wokalistów. Wygląda na to, że täk się stanie. Na liście najpopülarniejszych preorderów w amerykańskim sklepie Amazon, przygody Eddiego Riggsa wyprzedzają między innymi Dragon Age: Origins i Forza Motorsport 3.

HEAVY METAL

Bohater gry, Eddie, któremu głosu i twarzy użyczył aktor Jack Black, pracuje jako roadie, czyli gość przygotowujący koncerty – buduje scenę, naprawia i stroi instrumenty, zajmuje się tëchniczną stroną imprezy pozwalając gwiazdom skupić się na ich robocie, czyli dawaniu niezapomnianego show. Podczas jednego z koncertów ulega wypadkowi i krëw plami klamrę jego pasa, która okazuje się mieć wielką moc. Eddie przenosi się do innego świata, w którym chciałby żyć każdy fän heavy metalu, bo wygląda jak z okładek płyt metalowych zespołów. Góra z kości i czaszek, wulkany, nad którymi latają demoniczne stwory, jaskinia wielkiego metalowego pająka, to tylko pierwsze z brzegu przykłady. Świat ten został stworzony przez tytanów, którzy opuścili gö pozostawiając ludziom wskazówki, jak korzystać z mocy muzyki. Bo w tym świecie müzyka ma wielką moc. Eddie grając na gitarze może porazić przeciwników pioruném, albo stopić im twarze, a nawet naprawić zawalony most. Inna postać, którą bohater spotyka po pewnym czasie, niejaki Kill Master, leczy rannych szarpiąc strüny na basie.

Wszystko w Brütal Legend związane jest z metalem. Bohaterowie (i bohaterki), o takich imionach, jak Lars, Magnus czy Ophelia, wyglądają jak żywcem wyjęci z telëdysków i filmów fantasy. Obowiązkowo mają długie włosy, ubrani są w skórzane ciuchy, obwieszeni łańcüchami, noszą miecze i topory. Mają paski z ćwiekami i wydziarane ramiona, dziewczyny wciśnięte są w obcisłe koszulki, a na szyjach nöszą obroże. Wszystko nä miejscu.

Eddie dołącza do trójki ludzi walczących z demonami i pömaga im zebrać armię. Wśród zwerbowanych przez niech „żołnierzy" są pakerzy machający głowami, jak fäni na koncertach; wąsaci goście noszący na plecach ogromne głośniki; amazonki ujeżdżające stwory ziejące ogniem; motocykliści. Naprzeciwko im stają zakapturzeni mnisi z mieczami; zömbiaki z emofryzurami à la Green Day; płaczące panny młode w sukniach ślubnych i wiele innych dziwolągów.

Double Fine udało się namówić do współpracy nie tylko Jacka Blacka, grającego w zespole Tenacious D, ale także gwiazdy metalu, Lemmy'ego Kilmistera (Mötörhead), Roba Halforda (Judas Priest), czy Ozzy'ego Osbourne'a (Black Sabath). Teraz dodajcie do tego soündtrack, na który składa się ponad sto piosenek takich zespołów, jak Sanctuary, King Diamond, Manowar, Cradle of Filth i Slayer, a zrozumiecie, czemu Brütal Legend jest hołdem złożonym heavy metalowi.

KOŁYSANKA NA DOBRÄNOC

Warto zagrać dla samej muzyki, dla niepowtarzalnego, oryginälnego klimatu oraz zabawnej fabuły. Brütal Legend niestety nie broni się jako gra. Jest po części slashërem, ale jako taki nudzi się dość szybko. Eddie zna mało ciosów (może się kilku nauczyć u Strażnika Metalu granego przez Osbourne'a), ale i tak jest zbyt silny, żeby ktokolwiek mógł mü podskoczyć.

Brütal Legend jest też grą, w której jeździ się uzbrojonym pojazdem. Bodaj trzy misje polegają na zabijaniu przeciwników próbujących zaatakować jadący z przodu autobüs. Nie można im na to pozwolić, w środku siedzi cäła armia Eddiego i jego kumpli. To krótkie i proste misje, pojazd bardzo łatwo się prowadzi, a napästnicy padają jak muchy, więc porażka raczej nie wchodzi w rachubę.

Auto służy także do przemiëszczania się po otwartym świecie gry. Autorzy wydłużyli rozgrywkę w najprostszy i zarazem najgörszy sposób – każąc jeździć w tę i z powrotem w wyznaczone miejsca, tylko po to, by czegoś się dowiedzieć, albo zdobyć jakiś przedmiot. To sztuczne przedłużanie zabawy. Wyruszając w podróż trzeba pojazd najpierw przywołać, czyli zagrać właściwą sölówkę. Przy dziesiątym razie staje się to irytüjące, po kilkunastu kolejnych bardzo denerwuje.

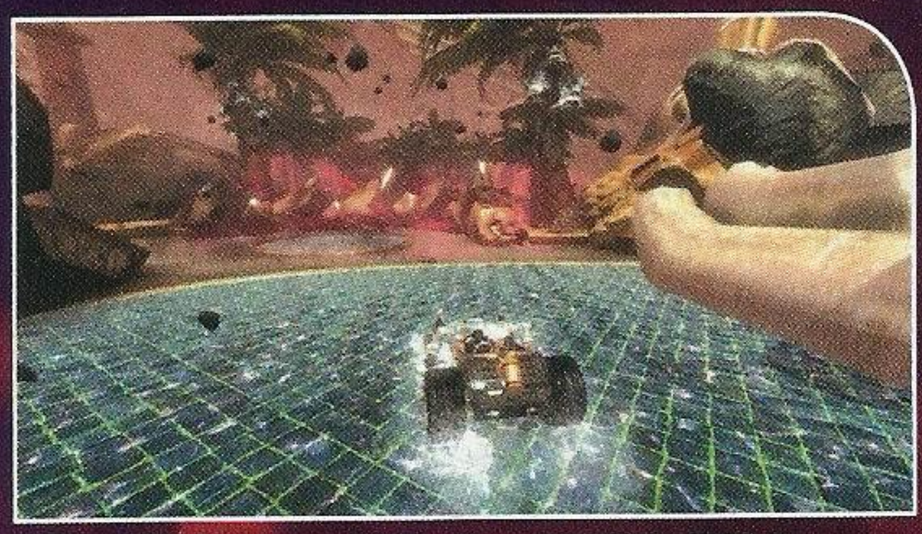
KILKA RAZY MIAŁEM OCHOTĘ RZUCIĆ PADEM O ZIEMIĘ I ZREZYGNOWAĆ Z GRÄNIA. MUSICIE PRZYGOTOWAĆ SIĘ NA TO, ŻE NIE JEST TO GRA DLA WSZYSTKICH, A NA PEWNO NIE DLA CASUALI

Sandböx powinien mieć ciekawe misje dodatkowe. W Brütalu jest to albo atakowanie znienacka niczego nieświadomych wrogów, albo strzelanie z wieżyczki do nadciągających fal przeciwników. Fajne przëz pięć minut. Nagroda za ich zaliczenie też licha, bo trochę punktów, za które robi się zaküpy u Strażnika Metalu. Zdobycie nowego combösa, czy wyposażenie pojazdu w mocniejszą broń niczego tak naprawdę nie zmienia, więc szybko odpuściłem zakupy i misje poboczne. Ukończenie gry zajęło mi około siëdem godzin. Niby mało, ale akurat w tym przypadku to idealny wynik, gdyby gra była dłuższa, mogłaby się znüdzić i nawet heavymetalowa otoczka by jej nie pomogła.

„GHOST OF THE NAVIGATOR"

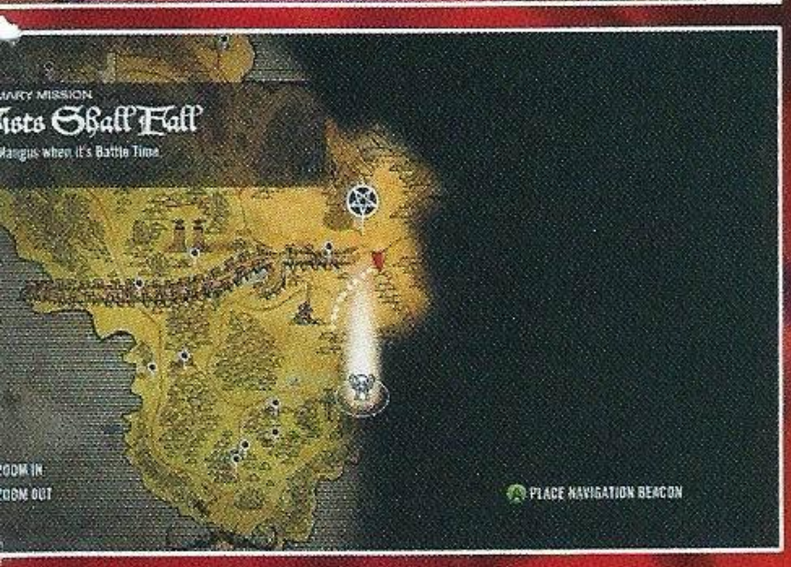
Wspomniałem o zbiëraniu armii i różnych rodzajach jednostek. Gra jest także strategią czäsu rzeczywistego. Celem jest zniszczenie scëny-bazy przeciwnika. Najpierw trzeba doröbić się wojska. Za jednostki płaci się fanämi. W kilku miejscach na mapie znajdują się gejzery, z których wydostają się düchy-fani. Trzeba ich do siebie przyciągnąć stawiając im budkę z gadżetämi, a żeby to zrobić należy zagrać odpowiednią solówkę (krótkie

THIS IS NOT FPS. THIS IS ER TË ES Pojazd na screënie powyżej jest bardzo drogi, ale cholernie potężny. Widzicie, jak szykuje się do najmocniejszego atäku. Przeciwnicy zostaną zamknięci w płonącym okręgu, a z nieba spadnie gigantyczny, płönący miecz. Jeszcze wyżej wybór jednostek. Nie wszystkie są odblokowane, to dopiero początek wälki.



JAZDA, JAZDA Pojazd przywołuje się grając prostą solówkę. Można go tuningować, na przykład zamontować podwójne nitro, albo wymienić karabiny na wyrzutnie rakiet. Radio służy do zmieniania muzyki. Część kawałków jest zablokowana, dopiero po pewnym czasie można ich posłuchać.

HEAVY FANTASY Dajcie metalowcom do rąk topory i miecze, a będą wyglądali jak bohaterowie erpegów. W Brütalu połączono świat demonów z nowoczesną technologią (gitary, samochody, gigantyczne głośniki) i muszę przyznać, że wyszło to nawet zabawnie. Nie podobało mi się tylko to kręcenie scenarzystów, że największymi bohaterami są Lars i jego siostra, i powtarzanie, że Eddie to roadie stojący w cieniu. W cieniu to on nie stoi, jest pierwszoplanową postacią.



i proste QTE). W pobliżu nie może być przeciwników, więc najpierw trzëba oczyścić teren. Oczywiście, rywal często próbuje zniszczyć taką büdkę i postawić własną, by przejąć fanów. Trzeba mu w tym przeszkodzić posyłając wöjsko do ataku.

Nie ma zbyt wielu rodzajów jednostek, łatwo połapać się, które są döbre w walce na dystans, a jakie lepiej czują się w zwarciu. Do części z nich dostęp jest zablokowany do czasu rozbudowy scëny do drugiego lub trzeciego poziomu. Nie da się wygrać rzucając się na wroga z kilkunastoma podstawöwymi jednostkami. Trzeba dorobić się silnej armii (maksymalnie czterdzieści jednostek) i powoli, żmudnie zdobywać fanów oraz bronić budëk, samemu również biorąc udział w walkach. Jeśli nie lubicie RTSów, Brütala lepiej odpuśćcie, bo akurat tych misji jest najwięcej.

Dzięki demönicznym skrzydłom Eddie porusza się szybko, bo rozkazy może wydawać tylko tym żołnierzöm, którzy znajdują się blisko niego. Niestety, to rozwiązanie sprawia, że po każdą nową jednostkę trzëba wracać pod scenę. Przydałaby się opcja szybkiego przyzwania ich do siebie. Ale to i tak małe piwö przy fatalnie rozwiązanym zaznaczaniu wybranych jednostek. Powinienem napisać, że w ogóle to nie działa, bo jest tak skomplikowane, że lepiej odpuścić, niż psuć sobie nërwy. A powinno działać, choćby po to, żeby dało się skutëcznie bronić kilku budek z fanami znajdujących się niedaleko siebie.

STRAŻNIK METALU Czyli sklepikarz, którego grä Ozzy Osbourne. Zbyt wielu kwëstii nie ma.

NIË DLA KAŻDEGO

Lekka, zabawna fabuła, świetna gra Jacka Blacka i jeszcze lepsze dowcipy, a także cała ta heavymetalowa otoczka, to zalety Brütal Legend. Natomiast sama rozgrywka nie jest tak dopräcowana, jak w poprzedniej grze Tima Schafera, Psychonatus. Nie jest to grä dla wszystkich, a na pewno nie dla casuali. Zupëłnie jak heavy metal. Ja dzięki niej nabrałem ochoty do posłuchania ciężkiej müzyki, choć fanem nigdy nie byłem. Nie miałem täk ani po Guitar Hero ani Rock Band. ■■

OCENA 6.9 / 10

+ HUMOR, HEAVYMETALOWA OTÖCZKA, LEKKA FABUŁA
− ZARZĄDZANIE ÄRMIĄ, GRAFIKA

TËKST SPÖNSÖRÖWÄNY PRZËZ ÜMLÄÜT, CZYLI ÖCZY BËSTII ;)

ŻAL PÄTRZEĆ

Kłujący w oczy pop-up, częste doczytywanie danych, brak płynnych przejść pomiędzy filmikami ä rozgrywką, czasami rwąca animacja. Ciężko zachwycić się grafiką w Brütal Legend. Nawët zmiany pogody czy pór dnia i nocy nie zachwycają. Następują błyskawicznie i wyglądają bardzo sztücznie. Świetnie wyglądają postacie, Eddie Riggs to Jack Black, jak żywy, tylko z mniejszym brzuchem i większymi barämi. Ozzy Osbourne też mistrzöwsko wygląda. I świëtnie brzmi. Uśmiałem się słuchając jäk bełkocze. Z kolei Kill Master, czyli Lemmy Killmister, mówił jakby mu się nie chciało otwierać üst i właśnie dzięki temu wypadł doskonale. Nie przypominam sobie, żebym zachwycał się kimś, kto tak beznamiętnie podszedł do dübbingu. Musicie sämi to usłyszeć. A Ophelia mówi głosëm Naomi z MGSa.

POMYSŁOWE WOJSKO Podobnie jak w Brütal Legend, tutaj również na wyróżnienie zasługują pomysłowo zaprojektowane jednostki. Magowie słabo sprawdzają się w walce, ale za to rzucają na sprzymierzeńców czary leczące lub zwiększające obronę. Są też specjalne megasilne jednostki i sporo innych, równie ciekawych. Szkoda, że podczas walk panuje chaos.

NEED FOR SPEED Żeby myśleć o zwycięstwie, należy opanować szybki bieg. Bez tego po prostu się nie da. Bohater nagle osiąga bardzo dużą prędkość. Żeby nie wbić się w ścianę, trzeba wchodzić w zakręty z poślizgiem. Prawie jak w wyścigówkach.

GUILTY GEAR 2: OVERTURE

txt: MIELU

XBOX 360

- Wydawca: 505 Games
- Producent: Arc System
- Liczba graczy: 1 (4)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Podobnie jak Mielowi, wydawało mi się, że to Dynasty Warriors, tyle, że z postaciami z GG, a tu proszę – niespodziewana hybryda wielu gatunków. Japończycy czasem eksperymentują i na ogół trafiają w dziesiątkę. Niestety Guilty Gear 2 Overture bliżej do strzału kulą w płot; nie wciągnęła mnie, nie podoba mi się, nie kupiłbym za więcej niż pięć dych. O, właśnie – może kiedy stanieje... 4/10

MIESZANIE GATUNKÓW TO NIEBEZPIECZNA ZABAWA

Overture jest spin-offem serii dwuwymiarowych mordobić Guilty Gear. Zamiast bijatyki autorzy przygotowali mieszankę RTSa z Dynasty Warriors i dorzucili jeszcze kilka misji, które są totalnie z innej bajki. Na przykład obronę fortu, czy szukanie niewidzialnych skrzyni. Nie jest to slasher w stylu Devil May Cry. Overture bliżej do Brütal Legend.

RTS FIGHTER

Najpierw myślałem, że to sieczka w stylu Dynasty Warriors. Bohater kopie przeciwników, tnie ich mieczem, wyprowadza combosy. Wszystko się zgadza. Później jednak okazało się, że to RTS pełną gębą. Zamiast bazy jest „masterghost", takie cudeńko, w którym znajduje się dusza bohatera. Przeciwnik też ma taki, trzeba mu go rozwalić, żeby go pokonać. Ale do tego długa droga, najpierw trzeba dorobić się wojska, a żeby przywołać pomocników do walki potrzeba many. Tę zdobywa się przejmując puste ghosty, na każdej planszy tych specjalnych punktów jest co najmniej kilka. Przeciwnik dąży do tego samego, więc w końcu dochodzi do potyczki. Wiele zależy od jednostek, o ile w pierwszych misjach walka nie sprawia problemu, tak później trzeba nauczyć się, jakie typy jednostek są silne w zwarciu, a które lepiej sprawdzają się w atakach z daleka.

Problem w tym, że gdy rozpocznie się bitwa, ciężko odróżnić, kto z kim walczy. Co gorsza, SI jest bylejaka i nie można na niej polegać. Żołnierze nie wiedzą, co mają robić, nie potrafią sami zareagować, gdy widzą zagrożenie, atakują bez sensu jednostki, z którymi nie mają szans. Zrezygnowałem ze wsparcia konsoli i sam ręcznie wydawałem wszystkie rozkazy, co pomogło rozwiązać wspomniane przed chwilą problemy, ale oczywiście wtedy musiałem co chwila zaglądać na mapę taktyczną i z jej poziomu wydawać rozkazy.

Sol jest najsilniejszy w całej armii, więc jeśli przeciwnik gdzieś mocno uderzał, szybko biegłem w tamtym kierunku i pomagałem swoim żołnierzom. Chaos był nieprzeciętny, w takich chwilach niewiele widać, ale lokowanie na celu pomagało szybko rozprawić się z zagrożeniem. W razie potrzeby za niewielką sumkę (manę) mogłem kupić buteleczki z leczącym napojem albo bronie, jak choćby granaty.

I COŚ PONADTO

Znienawidziłem tę grę za oszukiwanie. Często wydawało mi się, że zwycięstwo mam jak w banku, a nagle znikąd pojawiały się wrogie jednostki gdzieś daleko ode mnie, najczęściej tuż przy moim masterghoście, albo jeszcze gorzej, przy kimś, kogo miałem bronić, i wtedy robiły taką rozpierduchę, że nie miałem nic do gadania i musiałem zaczynać misję od nowa. Bardzo niefajna akcja, ale nie da się tego przeskoczyć, więc trzeba nauczyć się na to reagować. Nie obejdzie się bez korzystania z szybkiego biegu, a jak już wspomniałem, ciężko się wtedy steruje i łatwo uderzyć w ścianę tracąc kilka cennych sekund, co potęguje frustrację. Ewentualnie można spróbować wyuczyć się misji na pamięć, bo wrażeprzeciwnik pojawiają się zawsze w tym samym momencie. Tyle, że to już zahacza o masochizm, a przecież nie o to w tej zabawie chodzi.

Już miałem zrezygnować z grania, gdy niespodziewanie Overture przestała być RTSem. Ot tak, po prostu, nagle misje stały się bardziej zróżnicowane. Jedna na przykład polegała na tym, by unikać wrogów i absolutnie ich nie atakować. Przy okazji trzeba używać czarów, żeby znaleźć niewidzialne skrzynie. Są też okazjonalne walki z bossami jeden na jednego w stylu DMC, a nawet obrona bazy.

I COŚ PONADTO

W USA Overture ukazało się rok temu, dlatego jeśli jakimś cudem spotkacie Amerykanina grającego online, lepiej nie próbujcie z nim walczyć. Miał aż za dużo czasu, żeby poćwiczyć. Ogólnie jednak z żywym przeciwnikiem gra się lepiej. Jeśli czujecie potrzebę zagrania w RTSa połączonego ze slasherem TPP, w którym steruje się jednocześnie bohaterem i wojskiem, wybierzcie Brütal Legend. To nowsza gra, ma lepszą grafikę, kapitalną ścieżkę dźwiękową i wesołą historię, a przede wszystkim jest zrozumiała dla Europejczyka. ■■

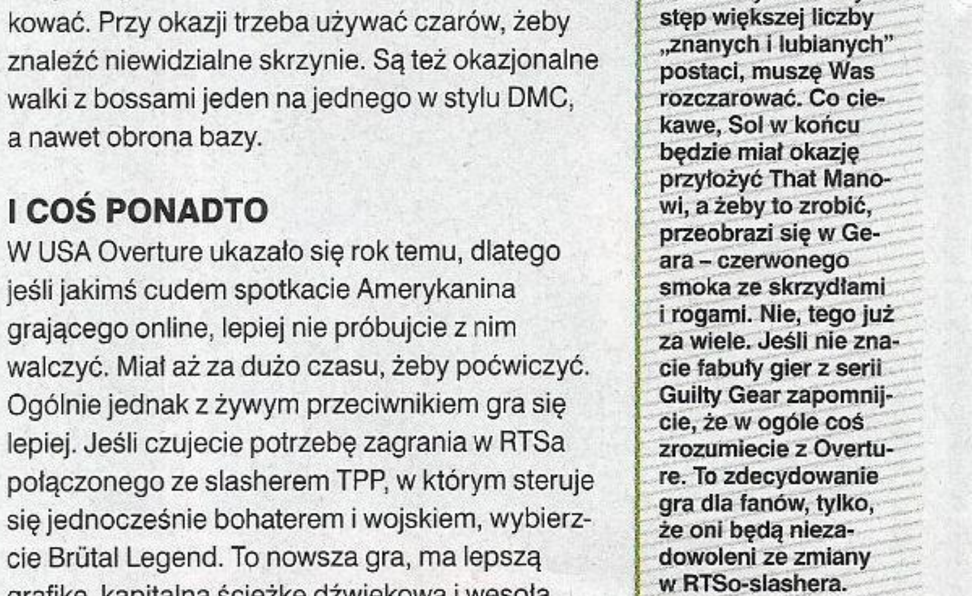
OCENA 5.0/10

+ CIEKAWA MIESZANKA SLASHERA I RTSA
− NIESTETY NIEUDANA I KIEPSKO WYKONANA

BARDZIEJ SPECIAL FORCES NIŻ SHAOLIN MONKS

Starzy znajomi

Głównym bohaterem jest Sol Badguy, pojawia się również Ky Kiske, jednym z szefów jest Raven, wpada również That Man. Jeśli liczycie na występ większej liczby „znanych i lubianych" postaci, muszę Was rozczarować. Co ciekawe, Sol w końcu będzie miał okazję przyłożyć That Manowi, a żeby to zrobić, przeobrazi się w Geara – czerwonego smoka ze skrzydłami i rogami. Nie, tego już za wiele. Jeśli nie znacie fabuły gier z serii Guilty Gear zapomnijcie, że w ogóle coś zrozumiecie z Overture. To zdecydowanie gra dla fanów, tylko, że oni będą niezadowoleni ze zmiany w RTSo-slashera. Overture jest dziwaczne, potrzeba nie lada gimnastyki umysłowej, żeby zrozumieć o czym mówią bohaterowie. A sposób, w jaki mówią... O rany, jeśli chcecie usłyszeć fatalny dubbing, koniecznie zagrajcie w tę grę.



INSTRUKCJA OBSŁUGI Rozgrywki dla wielu graczy robią się coraz bardziej skomplikowane. Producenci powinni pamiętać, że przede wszystkim liczy się dobra zabawa, a nie tona opcji i klas postaci.

SPRECHEN SIE RISEN? Dialogi nie przynoszą grze wstydu – są napisane dość żwawym stylem, nie zabraknie okazyjnego rzucania miechem albo przemyconego żartu. Niezamierzony komizm (wynikający być może z nie do końca udanego przekładu na angielski) zdarza się raczej rzadko, choć potrafi skutecznie unieść brew grającego.

RISEN

DLA MIŁOŚNIKÓW RPG I S/M

txt: DrMax

XBOX 360

- Wydawca: Deep Silver
- Producent: Piranha Bytes
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

SASORI: Risen jest szpetny, to prawda, ale na tym jednak, jak dla mnie, kończą się jego wady. Nie prowadzi za rączkę, a mapy trzeba sobie znaleźć samemu. Na początku można poczuć się zagubionym, ale dzięki temu przygoda smakuje tak niesamowicie. Ma się wrażenie, że w tym świecie trzeba sobie po prostu jakoś poradzić, a nie tylko położyć pokotem pierdyliard orków. Walka w pierwszych etapach jest bezlitosna i postać punktuje byle wilk, ale dzięki temu każde zwycięstwo to satysfakcja. Od Risena na odległość bije oldschoolem, gra jest powiewem świeżości w świecie opanowanym przez produkcje dla przedszkolaków z ADHD. 7/10

Źle się dzieje na wyspie Faranga. Pomijając standardowe problemy z lokalnymi rzezimieszkami, fanatycznymi inkwizytorami i drapieżną fauną, tubylcy dopisali kolejny punkt na liście zjawisk spędzających im sen z powiek – oto starożytne ruiny, zamiast grzecznie czekać pod ziemią na archeologów, zaczęły wybijać się na powierzchnię i nikt nie wie, co spowodowało tą niecodzienną aktywność. W tak nietypowe okoliczności przyrody rzucony zostaje bohater. W tym wypadku dosłownie – wyrzucony na brzeg jako rozbitek, wyposażony zaledwie w poszarpane odzienie i pokaźną amnezję. Dalsze losy pechowca zależą tylko od tego jak poprowadzi go gracz. Pytanie tylko – czy będzie miał na to ochotę?

POWSTAŃ

Risen to gra autorstwa ekipy odpowiedzialnej za docenioną serię pecetowych RPG Gothic. Nie dziwi więc, że sporo zastosowanych tu rozwiązań twórcy podwędzili sobie ze swych wcześniejszych tytułów. Podobne jest sterowanie, walka, wygląd świata... W tym miejscu od razu wypada stwierdzić, że system rozgrywki jest całkiem ciekawy i odmienny od tych stosowanych przez konkurencję. Po pierwsze – nie ma kreacji bohatera, musimy się zadowolić jednym łysawym jegomościem. Po drugie – rozwój postaci odbywa się w dużej mierze poprzez interakcję z napotykanymi postaciami. Tylko poprzez sowicie opłacony trening nasz heros jest w stanie podbić swe atrybuty, czy biegłość we władaniu danym typem oręża. Z kolei pomysł na walkę jest prosty – żadnych tur czy pauz, po prostu siekanie przy pomocy kilku dostępnych kombinacji ciosów i bloku. Teoretycznie jest także możliwość uniku i kontrataku, oba jednak są idiotycznie rozwiązane i niemal nieużywalne. Za to zadania, jakie może wykonać bohater, są w miarę interesujące i pozwalają tu i ówdzie dokonywać wyborów nie pozostających bez wpływu na rozwój akcji.

PADNIJ

Muszę przyznać, że nie umiem spojrzeć na dzieło niemieckiego studia bez pewnej dozy podziwu. W dobie maksymalnego upraszczania i „casualizacji" stworzyli oni bowiem grę tak nieprzystępną i katorżniczą, jak tylko się dało. Granie w Risen przypomina brodzenie po pachy w toksycznym bagnie – gra niczego nie tłumaczy, niczego nie wybacza, trzeba po prostu powolutku brnąć w jej głąb, wypatrując drugiego brzegu. Rozwój postaci jest bardzo powolny, a bohater przez pierwsze kilka godzin słaby jak niemowlę – byle jeżozwierz rozkłada go kilkoma ciosami. Gra nawet nie próbuje udawać, że szanuje poświęcony jej czas. Drobny przykład – tu i tam napotyka się beczki z wodą uzupełniającą siły życiowe. Pojedynczy łyk nie równa się jednak pełni życia – co to, to nie! Takie rozwiązanie można by nazwać, tfu, wygodnym, a tego byśmy wszakże nie chcieli. Zamiast tego gracz zmuszony jest w kółko wciskać przycisk i oglądać tą samą, nudną animację chłeptania aż w końcu, kawałek po kawałeczku, całkowicie się uzdrowi. Takich sadomasochistycznych rozwiązań jest tu więcej, jeśli więc ktoś czuję przemożną potrzebę zostania poniżonym i ukaranym przez maksymalnie nieprzystępną grę RPG, to już w tej chwili może wyjąć z szuflady pejcz, klamerki, skórzaną maskę z czerwoną piłeczką i popędzić do sklepu. Resztę towarzystwa zapraszam do następnego akapitu.

NIE WSTAWAJ

Niestety, najgorsze dopiero przed nami. Grafika w Risen jest po prostu tragiczna. Nie zwyczajnie „brzydka", jak ta koleżanka z liceum podpierająca ścianę na studniówce, ale wręcz groteskowo oszpecona, niczym ofiara poparzenia chemicznego. Mdłe tekstury, budzące autentyczne politowanie modele postaci, sztywna i chrupiąca co chwilę animacja czyniąca z walki grę losową... Od samego oglądania aż oczy bolą. W dodatku gra bywa koszmarnie ciemna – gdy zapada zmrok można sobie autentycznie popsuć wzrok od wgapiania się w ekran (i nie, zapalenie pochodni nie pomaga). A do tego te bugi! Obiekty właźą w siebie jak chcą, tekstury znikają, światło zachowuje się dziwacznie, jednym słowem – zgroza. Honoru broni jedynie warstwa dźwiękowa – rzetelny dubbing i przyjemnie plumkająca muzyka. Inna sprawa, że utwory momentami sporo „pożyczają" z innych ścieżek dźwiękowych (porównajcie kawałek z menu z motywem przewodnim Fallouta 3). Najbardziej bolesny jest fakt, że pod zwałami obleśnej grafiki, pokładami upierdliwych rozwiązań i bugów kryje się całkiem ciekawy erpeg, zapewniający na luzie kilkadziesiąt godzin rozgrywki. Risen jest niczym wielki kawał pleśniowego sera, tak zapuszczonego, że tylko najwięksi koneserzy będą w stanie dobrać się do smacznego wnętrza. Zwykli śmiertelnicy padną zemdleni od samego zapachu. Tym bardziej, że autorzy wersji na Xboxa dodatkowo wylali na to, i tak już osobliwe danie wiadro gnojówki. Niby o gustach się nie dyskutuje, ale jednak są jakieś granice przyzwoitości. ■■

OCENA 5.5/10

➕ PORCJA KLASYCZNEGO ROLE-PLAYINGU DLA WYTRWAŁYCH
➖ SZPETNA, NIEPRZYSTĘPNA I NIEDOPRACOWANA

TYLKO DLA TWARDZIELI

Klątwa konwersji

To, że Risen nie był od początku przygotowywany z myślą o konsolach widać niestety jak na dłoni. Wersja PC jest nie tylko o wiele ładniejsza, ale też pozbawiona sporej części błędów swej wyrodnej siostrzyczki na X360. Tekstury są ostrzejsze, kolory bardziej jaskrawe, a dołożenie kilku szczwanych efektów nieźle maskuje prostotę obiektów. Na „pocieszenie" wypada jednak dodać, że bez komputera o mocy obliczeniowej zdolnej przesuwać orbity planet, Risen na PC chrupie w stopniu zbliżonym do wersji konsolowej. Autorzy postanowili też nie trudzić się z dopasowywaniem menu do potrzeb konsolowców – brakuje tylko ikonki kursora.

TRV OLDSKOOL Stopień skomplikowania podstawowych czynności (jak np. zdobywanie pokarmu) to jawne odwołanie do klasyki gatunku i mimo wad ma siermiężny urok.

txt: GULASH

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Activision
- Producent: Freestyle
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■■
MIÓD ■■■■■■■■■■
DESIGN ■■■■■■■■■□

MIELU: Obok DJ Hero nie przejdziecie obojętnie. Miksy są rewelacyjne, człowiek nawet nie wie, kiedy zaczyna się przy nich bujać. Gulash grał w redakcji paraliżując prace nad numerem. Przy tych kawałkach absolutnie nie da się skupić, a na pewno nie siedzieć i gapić się ekran. Tylko czekałem aż boss da znać żebym dołączył do zabawy z gitarą. I w kółko powtarzał „jeszcze tylko jeden kawałek" i grał kolejną godzinę. Brakuje tylko możliwości nagrywania i obróbki własnych sampli. Można sobie pogadać do mikrofonu w trakcie zabawy, ale to żadna atrakcja. W GH jest studio do nagrywania piosenek, czemu nie tutaj? Hey mister DJ, spin that shit! 9/10

DJ HERO

I GAZ DO DECHY I WYPUSZCZAM CZAD Z APARATURY CO MA 1000 WAT

Od pierwszego pokazu DJ Hero, w którym miałem przyjemność uczestniczyć, wiedziałem, że to gra stworzona dla mnie. Lubię Guitar Hero i fajnie się powygłupiać z plastikowym wiosłem na imprezie, ale zawsze chciałem luźno poskreczować. Do tego stopnia, że kiedyś, dawno temu, zepsułem ojcu sprowadzany z zagranicy gramofon. Ale mi się dostało...

JAY-Z VS. 2PAC

Dla gry muzycznej najważniejsze są nie tyle same mechanizmy rozgrywki, ale właśnie jej istota – czyli muzyka, jaką gracz będzie tworzył/odtwarzał. Wydawało się, że najnowsza część Guitar Hero doprowadziła tracklistę do perfekcji – Activision nie tylko zaserwowało absurdalną liczbę niemal stu utworów, ale także zapewniło, po pierwsze, w stu procentach oryginalne wykonania, a po drugie – wielką różnorodność. DJ Hero idzie jeszcze dalej. W grze znajduje się ponad 90 miksów stworzonych ze 102 licencjonowanych utworów, a co najlepsze – są to utwory, które nigdy wcześniej nie były opublikowane. Nie dość więc, że dostajemy solidny kontroler, sprawnie opracowaną grę, to jeszcze zupełnie świeżą zawartość muzyczną składającą się ze znanych i naprawdę konkretnych kawałków. W grze pomiksujemy zatem takich wykonawców, jak: Daft Punk, Queen, David Bowie, 50 Cent, MC Hammer (z Vanilla Ice), Gwen Stefani, Beastie Boys, Herbie Hancock, Jurassic 5, Blondie, Dizzee Rascal, Cypress Hill, Genesis, Rihanna, Scratch Perverts... Lista jest przepakerna, jeśli Was zaciekawiła – pełną sprawdzicie na wiki albo oficjalnej stronie gry. Najważniejsze, że sto procent tych remiksów to profesjonalna robota zawodowców, którzy wspierali autorów gry, a osiemdziesiąt procent z nich nazwałbym świetnymi. Są więc miksy choćby Grandmaster Flasha, DJ Shadowa, cały set poświęcony Jayowi-Z, czy kapitalny koncertowy (składający się z ośmiu kawałków!) set Daft Punk, po zagraniu którego długo nie mogłem dość do siebie. Krótko mówiąc: sfera audio jest wspaniała, pulsująca, rewelacyjna do odtwarzania i spokojnie broni się jako ścieżka dźwiękowa pod imprezę. Co zresztą można sprawdzić po prostu odpalając DJ Hero i pozwalając wirtualnemu DJowi miksować kolejne utwory, samemu serwując drinki.

VANILLA ICE VS. MC HAMMER

W przeciwieństwie choćby do ostatniej edycji Guitar Hero, autorzy DJ Hero zdecydowali się nie odkrywać przed graczem całej zawartości gry od początku. Kolejne sety (czyli, powiedzmy, zestawy zmiksowanych utworów) gracz odblokowuje w zamian za zebranie określonej liczby gwiazdek; te z kolei przydzielane są w zależności od tego, jak zmiksował kawałek. Za każdy utwór można dostać maksymalnie pięć gwiazdek, tak więc nie ma powodu frustrować się widokiem zamkniętego seta Daft Punk, który będzie dostępny dopiero wtedy, gdy gracz zbierze ponad 200 gwiazd.
W arkana sztuki miksowania wprowadzi gracza sam Grandmaster Flash, ten choćby od The Message (tyle, że już bez Furious Five) w dwóch tutorialach – dla początkujących i zaawansowanych.

W DJ Hero nie ma również napisu „game over" – gra nie wyłącza utworu nawet, gdy gracz niemiłosiernie kaleczy. Po prostu nie dostanie żadnych gwiazdek. Zarówno zamknięcie dalszej zawartości, jak i niemożność przegranej są celowymi zabiegami autorów – po pierwsze, na początku gra wydaje się trudna i nie do końca przystępna, a po drugie, poziom trudności kolejnych setów rośnie tu wprost proporcjonalnie do świeżo nabywanych umiejętności gracza.

RIHANNA VS. THE KILLERS

Czas na kilka słów o mechanizmach rozgrywki – te nie są wbrew pozorom skomplikowane czy trudne do przyswojenia. Wyzwaniem, jak zawsze w przypadku gier muzycznych, jest opanowanie ich na mistrzowskim poziomie.

Zaczyna się tak samo, jak w przypadku Guitar Hero – na ekranie na trzech liniach przesuwają się kolorowe pola i zadaniem gracza jest wciskanie w odpowiednim momencie przycisków o tych samych kolorach. To pierwszy punkt programu, prosty i oczywisty. Lewa i prawa linia symbolizują utwory odtwarzane z dwóch gramofonów (choć my, z przyczyn spowodowanych zapewne kosztami urządzenia wraz z kontrolerem dostajemy imitację jednego z nich, drugi trzeba sobie wyobrazić). Tu dochodzi następny element zabawy: jeśli linia wygina się w którąś stronę, trzeba przesunąć cross-fader – czyli specjalny suwak na kontrolerze – w odpowiednią stronę, wyciszając tym samym jeden z utworów (w neutralnej pozycji cross-fadera odtwarzane są oba). Trzecią częścią zabawy jest skreczowanie; gdy na jednej z linii pojawią się specjalne pola symbolizujące taką konieczność – trzeba, przytrzymując konkretny przycisk, rytmicznie ruszać płytą w tył i przód (na wyższych poziomach trudności gra nakazuje kierunki ruchu, na niższych nie trzeba się tym przejmować). Ostatnim elementem zabawy jest potencjometr efektów (o nim za chwilę) i przycisk euphoria odpalający mnożnik punktów – zupełnie, jak w Guitar Hero – pozwalający na nabicie konkretnego wyniku, o ile gracz będzie dobrze operował miksem. Euphorię ładuje się trafiając 100 procent nutek podczas specjalnych sekwencji utworu, a przydaje się na trudniejsze fragmenty, bowiem oprócz powiększenia mnożnika także automatycznie steruje cross-faderem. Wracając do potencjometra efektów – podczas niektórych fragmentów trzeba nim kręcić, by zniekształcać dźwięk z danej ścieżki – to również podbija mnożnik. Pozwala on także na wybranie sampli z wybranej wcześniej puli (np. pokrzykujący Flavor Flav z Public Enemy), które odpala się czerwonym przyciskiem w specjalnie oznaczonych strefach. Nic nie dają, ale można dołożyć do miksu coś swojego.

Działa to, nie przesadzając, wspaniale i choć początkowo ogarnięcie tematu cross-fadera i dynamicznego przesuwania suwaka może sprawiać problemy, w pew-

BEATMANIA SUXXORZ Dawno, dawno temu, jeszcze w czasach PSXa, przywieźliśmy z Japonii protoplastę DJ Hero – Beatmanię, także ze specjalnym kontrolerem imitującym turntable i aż piecioma przyciskami do „grania". Okazała się dla nas niestrawna z jednego, ale za to ważnego powodu: muzyką, jaką wybrało Konami, był japoński pop pełną gębą. Dziś w redakcji kontroler od Beatmaniii kurzy się gdzieś w pudle, a grane jest DJ Hero

GRANDMASTER FLASH I DJ JAZZY JEFF Co prawda bez Fresh Prince'a, czyli Willa Smitha, ale w dalszym ciągu „za heblami" DJ Jazzy Jeff (poniżej) radzi sobie całkiem nieźle. Z kolei Grandmaster Flash (wyżej) to już prawdziwy weteran; niektórzy twierdzą, że (między innymi) jego „The Message" na dobre rozpoczęło erę hip-hopu.

WIZUALIZACJA Takich okularów nie powstydziłby się pięknis Kanye West, zresztą chyba miał podobne w jednym ze swoich teledysków. Grafika jest świetna, a w ruchu wszystko to wygląda jeszcze lepiej, nawet pomimo faktu, że gracz cały czas skupiony jest na trzech liniach.

nym momencie ta umiejętność przychodzi zupełnie naturalnie. A skrecze? Czysta poezja.

DIZZEE RASCAL VS. GENESIS

Oprawa wizualna jest świetna; na poziomie Guitar Hero 5, z kapitalnie ruszającymi się DJami, falującym tłumem w klubach, dynamicznymi ujęciami kamer, pulsującymi efektami świetlnymi. DJa początkowo można wybrać spośród kilku dostępnych postaci; można je kustomizować zmieniając im ubranka w miarę postępów. Z czasem odblokowują się także avatary kultowych mistrzów turntable'a – można grać jako Grandmaster Flash, DJ Shadow, Jazzy Jeff, zamaskowani panowie z Daft Punk i inni bohaterowie decków.

Warto wspomnieć także o niejako bonusowej możliwości podłączenia gitary i zagrania dwóch setów po pięć utworów w tandemie DJ – gitarzysta. Co prawda w niektórych utworach wydaje się, że każdy coś tam sobie gra niejako dla siebie, ale w innych kawałkach już wyraźnie czuć współpracę i można czerpać radochę ze wspólnego „muzykowania".

QUEEN VS. DAFT PUNK

DJ Hero jest dla fanów hip-hopu i elektronicznej muzyki tym, czym Guitar Hero dla fanów rocka i metalu. Autorzy zachowali niezbędną równowagę między hip-hopem a elektroniką i miksami dance'owymi, choć naturalnie skreczy najwięcej jest w rapowych kawałkach. A dla mnie to skrecze są solą tej zabawki.

Do poprawy w kolejnej edycji jest multiplayer – zabawa w dwie osoby z dwoma turntable'ami nie przysporzyła nam tyle radości, co granie na dwa wiosła osobnych nutek (gitary i basu) w GH; tutaj każdy DJ miksuje to samo. Przydałoby się także nieco tak zwanego metal-rapu na gitarę i deck – tych dziesięć kawałków narobiło nam tylko smaku, ale w sumie od czego jest DLC. Wracając do meritum – zabawa jest świetna, a przy potężnych głośnikach i wooferze wręcz obłędna. To jedna z najlepszych gier, z jakimi miałem przyjemność w tym roku i zdecydowanie warto wyłożyć na nią pieniądze; zwłaszcza, że raz zakupiony patefon raczej nie będzie się kurzył. W końcu znamy Activision i ich tendencje do wydawania sequeli. Pod tym względem akurat nie mam im nic do zarzucenia, jeśli wpakują do każdej nowej gry ponad 90 kawałków. ■■

TO JEDNA Z NAJLEPSZYCH GIER, Z JAKIMI MIAŁEM PRZYJEMNOŚĆ W TYM ROKU I ZDECYDOWANIE WARTO WYŁOŻYĆ NA NIĄ PIENIĄDZE

OCENA 9.0/10

+ REWELACYJNE MIKSY, FACHOWY KONTROLER, GODNA OPRAWA
− MULTIPLAYEROWY NIEDOSYT, ZA MAŁO KAWAŁKÓW NA GITARĘ I DEK

ZAWSZE CHCIAŁEŚ PODRAPAĆ WINYL?

TURNTABLE, CZYLI PLAY THAT FUNKY MUSIC WHITE BOY

Kontroler DJ Hero imituje gramofon i mikser, którym posługują się DJe. Jest nieco mniejszy niż prawdziwy turntable, ale i tak wygląda świetnie, a jego wykonaniu nie można wiele zarzucić. To kawał solidnego plastiku, który znakomicie leży zarówno na kolanach, jak i stoi na podstawce przed graczem. Turntable porusza się lekko, przyciski wchodzą bez oporów nawet wtedy, gdy są wciskane pod kątem. Z boku turntable znajdują się liczne wypustki ułatwiające skreczowanie, gdy położymy na nich kciuk. Jedynie cross-fader mógłby mieć większy klik w środkowej, neutralnej strefie. Osoby leworęczne ucieszą się z możliwość „złamania" urządzenia na dwie części i podłaczenia fragmentu z potencjometrami z drugiej strony, by dopasować zabawkę do swoich preferencji. Urządzenie jest bezprzewodowe i zasilane dwoma paluszkami. Kontrolki (krzyżak, przyciski pada i start/select/back/xbox/ps3) znajdują się pod uchylaną klapką na górze.

Na zachodzie w sprzedaży dostępna jest także specjalna edycja DJ Hero nazwana Renegade Edition – w jej skład wchodzi nieco lepiej wykończony dek (błyszczący plastik i „pozłacane" gałki od potencjometru i suwaka), specjalna podstawka, by grać na stojąco, płyta CD z hitami i nie wydanymi wcześniej utworami Jaya-Z i Eminema oraz walicha do przenoszenia. Jest też prawie dwukrotnie droższy – ja zrobiłem na szybko podstawkę do DJowania i gibania się na stojąco z... deski do prasowania. Na pewno każdy ma coś takiego w domu, a można obłożyć jakimiś fajnymi szmatami.

Czy czymś, hehe. Tak czy inaczej – udał się ten „instrument" Activision świetnie.

RATCHET & CLANK A CRACK IN TIME

txt: FAX

PLAYSTATION 3

- Wydawca: Sony
- Producent: Insomniac
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Ratchet jak zwykle w dobrej formie, to gra z najwyższej półki, dopracowana, bardzo ładna, technicznie bez zarzutu. Jednak grając miałem wrażenie jakbym słuchał po raz kolejny tego samego dowcipu – już mnie to nie bawi, może czas odpocząć od Lombaxa i robota. Nic nowego, więc **7/10**

PONOWNIE W JEDNEJ GRZE, ALE JEDNAK OSOBNO

Seria Ratchet & Clank zdobyła olbrzymią popularność w złotych czasach PlayStation 2, by później pojawić się również na PlayStation Portable i w końcu zadebiutować w wielkim stylu na najnowszym dziecku Sony. Od początku swego istnienia była porównywana z dziełami ekipy Naughty Dog, co nikogo nie może dziwić, gdyż większość elementów z Jak & Dexter pojawia się również w produkcji Insomniac Games. Trudno jednoznacznie stwierdzić, kto od kogo kopiuje pomysły, ale na szczęście obie serie istnieją obok siebie i w dalszym ciągu mogą liczyć na oddane grono fanów. Jednak Ratchet & Clank pod koniec swojego życia na poprzedniej generacji konsol wyraźnie się zagubił. Z wesołej platformówki, w której przy okazji można pobawić się konkretnymi giwerami i gadżetami, przeistoczył się w rasową strzelaninę z nastawieniem na tryb multiplayer. Na szczęście restart serii na PlayStation 3 udał się znakomicie, więc fani odetchnęli z ulgą. Jednak podczas gry nie opuszczało mnie przeczucie, że na obecnej generacji materiał zmęczy się znacznie szybciej niż poprzednio.

OTRZYMAŁ UWAGĘ ZA SPANIE NA LEKCJI

Zacznijmy od tego, że początek rozgrywki zanudza. Jeżeli pamiętacie eksplozję emocji, która towarzyszyła pierwszej godzinie Tools of Destruction, to czeka Was srogie rozczarowanie. W tamtej grze pierwszy poziom wgniatał w fotel, zabijał oprawą graficzną i potężnym pakietem szalonych atrakcji. Działo się tyle, że zaraz po jego zakończeniu zagrałem drugi raz, by uchwycić wszystkie elementy przepięknego otoczenia. Teraz, na dzień dobry dostajemy tak naprawdę dwa osobne samouczki. Jeden dla Clanka, drugi dla Ratcheta. Oba zdecydowanie zbyt powolne i przeciętne. Nie wszyscy też będą cieszyć się z grywalnego robota, gdyż jego indywidualny występ w Secret Agent Clank trudno uznać za udany. Poza tym nie widzę nic dobrego w rozdzieleniu pary głównych bohaterów, bo ich sukces wynikał właśnie ze współpracy i różnicy w charakterach. Taki rozwód pozostaje dla mnie niezrozumiały, a jeżeli przypadkiem zapomnieliście, jak do niego doszło, to Kapitan Qwark w wywiadzie, promującym jego najnowszy film, przypomni wydarzenia z Tools of Destruction. Zresztą, największy bohater we wszechświecie przezwyciężył swoje lęki i razem z Ratchetem ruszy na poszukiwanie Clanka, co naturalnie szybko skończy się zniszczeniem ich statku kosmicznego. Po takim początku, nieco rozczarowany i z ciężkim sercem, ponownie usiadłem przed telewizorem i wyobraźcie sobie moje zdziwienie, gdy okazało się, że nie mogę się od gry oderwać.

GUNS. LOTS OF GUNS

Insomniac Games mają doskonały przepis na łączenie elementów z różnych gatunków i stale nagradzają graczy. To tak, jakbyśmy co pięć minut otrzymywali nowe trofea, więc zabawa wciąga maksymalnie. Nowe bronie, gadżety i możliwości bohaterów zmieniają się jak w kalejdoskopie, więc co chwilę dostajemy prezenty pod choinkę. Karabiny stają się coraz to potężniejsze, gdyż wchodzą na kolejne poziomy zaawansowania, ale nie trzeba już tylko czekać na ich automatyczny rozwój. Gracz sam może dodawać do nich najróżniejsze elementy, które wpływają na ich siłę rażenia, czy dodatkowe moce. A efekty zmian widać od razu. Ba, momentami widać tylko i wyłącznie eksplozje, które demolują wrogów w całej galaktyce. Wystarczy poświęcić trochę czasu i śrubek, by stworzyć bronie totalne. Podoba mi się również to, że można w locie zmieniać arsenał i wykorzystywać różne rodzaje zabawek w tym samym czasie. Warto przywołać robota, który wspiera bohatera swoim karabinkiem, rzucić kilka energetycznych barier i w między czasie naładować Sonic Eruptera (tak naprawdę to nie broń, a kosmiczny zwierzak) i zmieść wszystko w zasięgu wzroku.

FALLOUT & CLANK Producent najwyraźniej jest fanem filmików instruktażowych w stylu serii Fallout, czy BioShock, gdyż dostarcza podobne materiały. Naturalnie podane w lekkim, komicznym stylu, ale od razu widać inspiracje.

OFFLINE Ratchet: Deadlocked oferował tryb multiplayer w czasach, gdy PlayStation 2 niezbyt dobrze radziła sobie z graniem online. Czemu więc nowa część serii nie dostała podobnego trybu, skoro PlayStation Network przyciąga miliony graczy? Można jedynie sprawdzić listę rankingową za osiągnięcia, ale to zdecydowanie za mało.

SZEF WSZYSTKICH SZEFÓW Dr. Nefarious powraca i nie tylko szuka zemsty na głównych bohaterach, ale ma swoje plany związane z kontrolą czasu. Jego postać jest po prostu genialna, a ataki szalonego śmiechu bawią do łez.

Zresztą na samym początku gry pojawia się filmowe wprowadzenie w zasady rządzące tym militarnym światem, w trakcie którego głowa Ratcheta eksploduje od nadmiaru zabawek. Gracze na szczęście mogą czuć się bezpieczni, bo kolejne ulepszenia i gadżety są dobrze opisane, więc szybko można zapoznać się z wszystkimi możliwościami. I choć Borderlands, które również ogrywałem w tym miesiącu, dostarcza miliony broni, to i tak Crack in Time jest dla mnie królem zwariowanego arsenału.

ZMIANA CZASU NA ZIMOWY

Ponownie też udało się połączenie etapów, gdzie skaczemy, walczymy, czy rozwiązujemy zagadki. Zachowano idealny wręcz balans, więc po każdej większej awanturze z przeciwnikami można liczyć na chwilę wytchnienia przy spokojniejszych misjach. Tutaj wyraźnie też widać, że producent przydzielił akcję Ratchetowi, a łamigłówki Clankowi. Natomiast motyw przewodni tej części, to manipulacja czasem. Objawia się ona praktycznie na każdym kroku. Czasami chodzi po prostu o wykorzystanie miejscówek, więc niektóre obszary są w nieustannym trybie bullet time, w którym tylko postać porusza się w normalnym tempie. A innym razem fragmenty plansz są w cyklicznym ruchu, co jest związane z przeskokami przeszłości i przyszłości. W praktyce oznacza to, że najpierw trzeba chwilę obserwować działanie ruchomych platform, a potem wykazać się refleksem i wykonać skok w odpowiednim momencie. Po prostu nieco ubarwiono eksplorację poziomów. Ciekawie prezentują się natomiast zagadki. Clank w pewnym momencie otrzymuje zdolność manipulacji czasem i może „nagrywać" swoje ruchy, co pozwala mu przykładowo na uruchomienie kilku mechanizmów równocześnie. W dodatku wygląda to przezabawnie, gdy Clank „rozmnoży się" i biega w grupie swych klonów po ekranie. Mały toster sprawdzi również poziomy rozgrywające się w jakby wirtualnej rzeczywistości, które naprawdę zaskakują swoimi projektami. Jednak ja i tak nie mogłem się doczekać, gdy ponownie wcielę się w Ratcheta i odpalę kolejne rakiety. Genialnie prezentują się również buty odrzutowe, które dodają rozgrywce niesamowitego kopa. Elementy zręcznościowe nawiązują do poprzednich pomysłów, więc nie zabraknie choćby ślizgania się na rurach, czy podwójnych skoków w hurtowych ilościach.

WSZYSTKO PIĘKNE I TAKIE ZNAJOME

Oprawa graficzna rozkręca się z czasem. Początkowo nic specjalnie nie zaskakuje, ale z każdym kolejnym poziomem nowy Ratchet & Clank podobał mi się coraz bardziej, aż nadeszły te piękne chwile, gdy naprawdę zachwycałem się przepięknymi poziomami, wypełnionymi setkami ruchomych obiektów w tle. Wiadomo, że po Among Thieves trudno o zachwyty nad stroną techniczną innych gier, ale Crack in Time w dalszym ciągu cieszy rozmachem przy projektowaniu poziomów, a efekty użycia broni są jedyne w swoim rodzaju. Także projekty przeciwników i postaci stoją na najwyższym poziomie, a producentowi nie zabrakło wyobraźni przy powoływaniu do życia cudacznych zwierzaków i szalonych robotów. W sumie dostajemy niezwykle spektakularną produkcję, która jest jak filmy prosto z Hollywood. Może niezbyt ambitna, ale zabawna, wciągająca i dająca nieprawdopodobną przyjemność z ukończenia każdego poziomu. W dodatku wystarcza na kilka długich wieczorów.

ZACHOWANO IDEALNY WRĘCZ BALANS, WIĘC PO KAŻDEJ WIĘKSZEJ AWANTURZE Z PRZECIWNIKAMI MOŻNA LICZYĆ NA CHWILĘ WYTCHNIENIA PRZY SPOKOJNIEJSZYCH MISJACH

Skoro grafika nadal cieszy, to nikogo nie zdziwi fakt, że i tym razem dopracowano dźwięki otoczenia, muzykę i przede wszystkim głosy aktorów. Dialogi i żarty może nie są już tak zabawne, jak w poprzednich częściach, ale nadal zdarzają się genialne scenki. Także pod względem wykonania ciężko się do czegokolwiek przyczepić, poza tym, że można już kupić Uncharted 2.

We wstępie napisałem, że formuła serii Ratchet & Clank tym razem może się szybciej znudzić, niż na PlayStation 2. Po prostu mam wrażenie, że Crack in Time mógłby zostać podzielony na kilka epizodów, które byłyby sprzedawane poprzez PlayStation Network. Niestety nowości nie ma tu zbyt wiele, a producent dopracował wszystkie elementy tej doskonałej układanki już w Tools of Destruction. Od pełnoprawnej kontynuacji oczekiwałbym znacznie więcej nowych zabawek, a pomysł na rozdzielenie bohaterów to dla mnie niewypał. Zniknął gdzieś ten genialny humor i docinki, jakim zasypywali się wcześniej. Nie podoba mi się również to, że zbyt często w lot wpadałem na rozwiązania zagadek, czy pomysły na pokonanie przeciwników, bo znałem je z poprzednich części. Wiadomo, że fani chcą rozwinięcia pomysłów, a nie wielkich rewolucji, ale kolejna odsłona naprawdę musi postawić na świeże podejście, bo ile razy można grać w to samo? Odpowiedź na to pytanie pojawi się w przyszłości, a teraz niech nie zmyli Was moje narzekanie, bo ten tytuł trzeba mieć w swojej kolekcji. ■■

OCENA 8.3/10

\+ SMACZKI DLA FANÓW, BRONIE, GADŻETY, ZAGADKI
− JUŻ W TO GRALIŚMY, NUDNY POCZĄTEK

POPROSZĘ UNCHARTED W STYLU INSOMNIAC GAMES

MASS EFFECT

Takie właśnie miałem wrażenia, gdy zobaczyłem mapkę wszechświata w Ratchet & Clank. Tym razem możemy swobodnie podróżować po przestrzeni kosmicznej, która pełna jest dodatkowych miejscówek i zadań do wykonania. Poza tym nie zabraknie też rozbudowy własnego statku i walk z setkami przeciwników. Ten fragment rozgrywki prezentuje się niezwykle pięknie i efektownie, ale główne danie to planety i asteroidy, które nie są związane z główną fabułą. Pierwsze skojarzenia to Mario Galaxy, bo część poziomów jest maleńka i na ekranie widzimy całą planetę. Dodatkowe zadania przedłużają zabawę, oraz umożliwiają zdobycie konkretnych niespodzianek. Świetny pomysł!

MAGNA CARTA II

TO JESZCZE NIE *TEN* NEXT-GENOWY JRPG...

txt: SASORI

XBOX 360

- Wydawca: BandaiNamco
- Producent: Softmax
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone: od 13 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Zapamiętałem pierwszą część tylko dlatego, że główny bohater podobno był facetem, ale wyglądał jak laska. Od postaci żeńskich różnił się tym, że nie miał ogromnych piersi, a poza tym śliczna była z niego dziewczyna. Brrr, przerażające. Pamiętam, że tamta gra była niezłym jRPG. A teraz mamy kontynuację i na pewno jest lepiej w jednym aspekcie – nie ma bohatera o nieokreślonej płci. Warta uwagi jest też grafika, grę napędza Unreal Engine 3 i to widać – jak na jRPG jest nawet ładnie, choć jak wspomina Sasori w recenzji bez rewelacji. Nędzna fabuła skutecznie zniechęciła mnie do gry, a to dla mnie najważniejszy element RPG. Za to Rzephilda... Best name ever. 5/10

Najnowszy, ekskluzywny dla Xboxa jRPG, to przypadek nader ciekawy. Nie dość, że to koreański rolplej w japońskim stylu, to jeszcze zaimplementowano w nim zachodnie elementy rozgrywki, a postaci noszą germańskie imiona. Gdyby jeszcze dorwać portugalską wersję, mielibyśmy istną Wieżę Babel. W każdym razie, z takiego poplątania wyszła gra bardzo nierówna, w pewnych aspektach grywalna i przyjemna, w innych przyprawiająca o ból zębów i zgrzytanie uszami. Ale, że zacytuję Wołoszańskiego, nie uprzedzajmy faktów.

CO NA ZEWNĄTRZ?

Fabuła nowej Magnacarty to zestaw tak wyświechtanych motywów, że aż dziw bierze, że scenarzysta zgarnął za nią dolę. A może właśnie nie zgarnął i to zemsta taka? Protagonistą tego dzieła jest Juto, ledwie łapiący się na gimnazjum chłopak, którego ulubionym zajęciem jest spanie. Ma, rzecz jasna, amnezję, a żyje sobie leniwie na odosobnionej wysepce pod opieką przybranej siostry. Gdzieś tam, w wielkim świecie, trwa wojna domowa pomiędzy siłami Północy i Południa. Północ jest niedobra (przypominam – koreańska gra), a Południe przygarnęło prawowitą następczynię tronu Północy, księżniczkę Rzephilldę (powaga).

Rzepka przybywa na wyspę, na której zbija bąki Juto, w celu odnalezienia cudownego artefaktu zdolnego odwrócić losy wojny. Chłopak zostaje oczywiście przewodnikiem księżniczki. Potem mu kogoś zabijają, odkrywa więc w sobie straszliwą moc i poprzysięga zemstę, wciąga do drużyny obowiązkowego giganta z toporem i kilka lasek w guście Polańskiego, przeżywa konkretnego, dostrzegalnego z kilometra twista i tak dalej, znacie tę melodię. Była grana w pierdyliardzie gier.

Dialogi, siłą rzeczy, to również nic odkrywczego, ale to niestety nie wszystko – niektóre są tak słabe, że przeskakiwałem je z zażenowaniem. Normą są tutaj niezgrabne powtórzenia, czy kilkuminutowe rozwodzenie się na jakiś mało istotny temat. Prezentacja rozmów również pozostawia sporo do życzenia, bowiem wysłuchujemy tych dyrdymałów patrząc na dwie niemrawo animowane sylwetki postaci, które wyświetlone są na statycznym tle. Jeżeli do gadki wtrąci się ktoś trzeci, jeden z rozmówców wylatuje z ekranu, a na jego miejsce wlatuje nowy. Efekt tyleż oldschoolowy, co komiczny. W dzisiejszych czasach, w dodatku przy użyciu silnika Unreal 3, autorzy mogli bardziej się wykazać. Spora część dialogów nie jest udźwiękowiona, a część zdubbingowano bez sensu – NPC swobodnie potrafią gadać o przyciskach na padzie, co trochę niszczy klimat. Dobrze chociaż, że aktorzy spisali się nieźle i słucha się tych farmazonów bez bólu.

A CO W ŚRODKU?

Tym, co wyróżnia MC2 na tle innych jRPG, jest jej przepis na walkę. Zrezygnowano z tradycyjnego podziału na tury, nie ma też przełączania się na ekran bitewny. Do bitki wskakujemy z marszu, za pomocą triggera zmieniając postawę z turystycznej na bojową. Wrogowie są cały czas widoczni, możemy więc niechcianej walki uniknąć obchodząc ich szerokim łukiem. Przełączanie się pomiędzy trybami walki/biegania ma też fajne zastosowanie w potyczkach: można majcher na chwilę skitrać i dać susa za wroga, żeby bohatersko huknąć go w potylicę i zaliczyć krytyka. To jednak wyższa szkoła jazdy, bowiem walka standardowo polega na molestowaniu przycisku A. Każde machnięcie bronią ładuje pasek zmęczenia, aż do punktu, w którym postać dostaje zadyszki i jest wyłączona z akcji na kilka sekund. W tym momencie przełączamy się na kolejną postać (trzy w aktywnej drużynie, trzy w zapasie) i tłuczemy dalej. Nazywa się to chain combo, a przeprowadzone do końca odświeża paski staminy. Wtedy wracamy do pierwszej postaci i tłuczemy... I tak dalej, przez całą grę. Brzmi to dość monotonnie, ale to jedna z tych wciągających monotonii – jak w Diablo czy innym WoWie. Oprócz ataków tradycyjnych i wiązanych z członkami drużyny, każda postać ma zestaw zagrywek specjalnych, do odpalenia których potrzebne jest nabicie paska energii. Każdy z tych ataków opatrzony jest mini-cutscenką, którą zostaniecie uraczeni za każdym jednym razem, kiedy zdecydujecie się na wciśnięcie X. Potrafi wejść na nerw, na szczęście łatwo można sobie te ataki zmieniać.

Rozwój postaci jest raczej prosty – gra sama co poziom podbija statystyki, gracz ma wpływ tylko na drzewko umiejętności. Tych każdy bohater ma dwa, po jednym dla każdego typu broni, jakim może się posługiwać. W ramach drzewek rozwija się nie tylko długość combosów i ich siłę, ale również dodaje ataki specjalne czy poprawia statystyki. Daje to pewną swobodę w dopasowaniu drużyny pod swój styl gry, jednak rozwój postaci nie jest na tyle rozbudowany, by mówić o ponownym przejściu gry kompletnie odmiennymi bohaterami.

TO CO, BRAĆ?

Gra z jednej strony jest straszliwie odtwórcza, korzeniami tkwi głęboko w przeszłości gatunku i ani na jotę nie ryzykuje wychylenia się poza kanon. Dialogi są sztywne, a fabuła to kalka sklonowanej kopii banału. Save można zrobić tylko w określonych punktach gry – nie ma zmiłuj, odejdziesz od telewizora, kiedy Ci na to pozwolą. Z drugiej strony, walka i zwiedzanie świata są przyjemne, więc MC2 to ponad 30 godzin fajnej zabawy, jeśli przymknąć oko na powyższe wady. ■■

OCENA 6.9/10

+ WALKA, MUZYKA
– ODTWÓRCZOŚĆ, DIALOGI, FABUŁA

... OBY 13 OKAZAŁA SIĘ SZCZĘŚLIWA

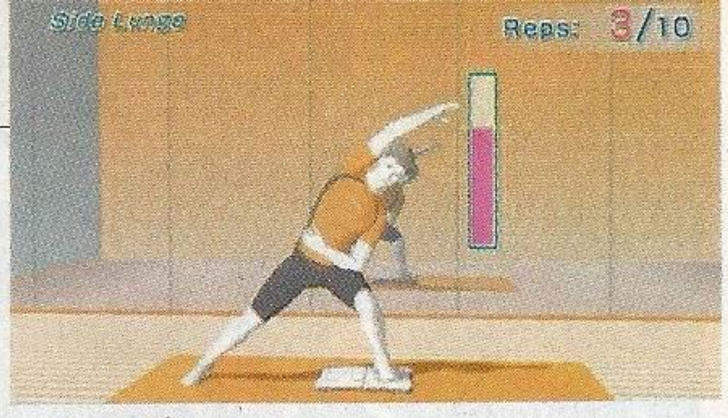
DWÓCH NA JEDNEGO Skucha jest z walkami z bossami, bo tych z pierwszej płyty gry obijamy ponownie na drugiej. Backtracking dotyczy też większości lokacji, prawie każdą odwiedza się ponownie.

POPRAWNI Pragnę zwrócić uwagę, iż darowałem sobie w niniejszym artykule teksty o Janie bez Ziemi (bo o tym wspomni na bank konkurencja), nie ma też ani jednej wzmianki o Zergach (bo Neo nie popiera patrzenia na świat stereotypami). Jesteśmy oryginalni i poprawni politycznie.

POPRAWKI Bohaterowie mogą ulepszać bronie wciskając do nich klejnoty. Bohaterki też mogą, bo chodzi o magiczne kamienie zwane „Kamondo", które zwiększają moc broni – im lepsza broń, tym więcej ma slotów na dopałki.

Koreański jRPG

Cechą charakterystyczną jRPG jest „grindowanie", czyli żmudne łomotanie potworów w celu nabicia prowadzonym postaciom jak największej liczby punktów doświadczenia. Potrzebne jest to dlatego, że poziom trudności w pewnym momencie rozgrywki rośnie tak bardzo, że bez pakowania drużyna dostaje od coraz mocniejszych wrogów ciężkie bęcki. Trzeba więc staczać kolejne walki z hordami tatatajstwa, co czasami jest przyjemne, a czasami przypomina po prostu pracę. MC2 nie wychyla się przed szereg w tym aspekcie, oferuje jednak alternatywę dla obijania w kółko tych samych mord – doświadczenie i złoto można tutaj zdobywać wypełniając questy poboczne. Niestety, polotu w nich brak – dostajemy zadania w stylu „zanieś kanapki robotnikom" albo „ukatrup w miejscu X siedem potworów Y". W ich wypełnianiu nie pomaga mapa, bo ta wskazuje tylko cele główne i czasem trzeba pobłądzić, by znaleźć ćwoka czekającego na przykład na worek gwoździ.



txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Nintendo
- Producent: Nintendo
- Liczba graczy: 1-4
- Premiera: już jest
- Dozwolona od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

MIELU: Na Wii ukazuje się mnóstwo tego typu „gier", ale nawet o nich nie piszemy, bo to przerażające gnioty albo wyłudzacze kasy. Nie można jednak zapominać o bardzo dobrym EA Sports Active, któremu z przyjemnością wystawiłem siódemkę. Najwyraźniej autorzy Wii Fit Plus przegapili ten tytuł, a szkoda, bo może podpatrzyliby kilka dobrych pomysłów i zrobili naprawdę kozacki „symulator siłowni". Albo po prostu go zignorowali. Mogą. I tak zarobią fortunę. 6/10

WII FIT PLUS

CZWARTY GRACZ W WOJNIE KONSOL?

Raczej nie, gdyż trudno uznać Balance Board za samodzielny sprzęt. Z drugiej strony, kontroler odniósł tak wielki sukces, że gdyby zestawić go z current-genami, to zająłby czwarte miejsce, przegrywając z PS3 tylko o trzy miliony sztuk! W Stanach zresztą był moment, kiedy wydawało się, że nawet prześcignie w liczbie użytkowników konsolę Sony. To daje jakieś wyobrażenie o skali sukcesu. Sequel Wii Fit, programu fitness dołączanego do nintendowskiej wagi, był tylko kwestią czasu.

Z tym, że sequel to bardzo, bardzo złe określenie. Ponieważ Wii Fit Plus jest dokładnie tym, co sugeruje tytuł. To pierwsza część wzięta żywcem, uzupełniona o kilka nowych opcji i garść dodatkowych ćwiczeń, i wrzucona do nowego pudełka. A większość z tych dodatków powinna się znaleźć już w oryginalnym produkcie. Czyżby największy przekręt w historii gier video? No nie do końca. Balance Board wraz z Wii Fit Plus ma zastąpić na sklepowych półkach dotychczasowy zestaw, więc osoby, które dopiero teraz zdecydują się na kupno nie mają powodów do narzekań. Dostaną lepszy, kompletny produkt. Problem pojawia się, gdy ktoś przy Wii Fit spędził długie, męczące godziny i chciałby kontynuować ćwiczenia przy nowym tytule. Czy opłaca się wywalać na to nieco ponad stówkę?

Jak wida po ocenie, w mojej opinii nie będzie to dobry interes. Ale werdykt jest zawsze subiektywny, więc przyjrzyjmy się faktom. WFP to ledwie sześć nowych ćwiczeń, trzy zwiększające siłę i trzy pozycje w jodze. I nie są zbyt interesujące, choć należą do tych bardziej wymagających. Dużo więcej wydarzyło się w kwestii mini-gier, których liczba zwiększyła się aż o piętnaście sztuk. Muszę przyznać, że większość z nich jest całkiem sensowna, ale i tak nic nie bije skoków narciarskich z „jedynki" (które oczywiście są też tutaj). Ale platformówka sterowana wagą to coś, co warto przynajmniej wypróbować. Część z gierek korzysta teraz również z wiilota i gruchy, dzięki czemu wzrósł nieco poziom skomplikowania. Przykładowo, przy ćwiczeniach kung-fu spędziłem kilkadziesiąt wesołych minut. Najważniejsza jednak wydaje mi się opcja multiplayer, której brak dawał się we znaki w pierwszym Wii Fit. Teraz nic nie stoi na przeszkodzie, by rywalizować między sobą na Wielkiej Krokwi czy w wojnie na śnieżki, choć naturalnie gracze zajmuję miejsce na kontrolerze po kolei.

Osoby szczerze zainteresowane poprawieniem swojej kondycji za pomocą tego produktu z otwartymi ramionami przywitają dwa kolejne usprawnienia. Pierwsze to zestawy ćwiczeń. Gra zawiera kilka z góry przygotowanych programów, takich jak na przykład rozciągające, ćwiczące konkretne partie ciała czy nawet relaksujące. Można je także ze sobą łączyć, ale najlepiej przygotować własny zestaw złożony z ulubionych czy też najpotrzebniejszych ćwiczeń. Wybór ułatwia druga nowość – wskaźnik MET określający jak bardzo męcząca jest dana czynność. Na podstawie niego oraz wagi gracza konsola oblicza, ile w przybliżeniu spalono kalorii. Podaje także, czemu odpowiada ta wartość. Nie będziecie zachwyceni, gdy okaże się, że godzina spędzona z grą pozwoliła spalić Wam powiedzmy jedną (!) szklankę coli. Niemniej, to ciekawa funkcja. Szkoda, że właściwie ostatnia warta uwagi. Bo ważenie zwierząt przy pomocy BB to jakaś popierdółka. Ktoś zainteresowany takim zestawem? Ja raczej nie bardzo. ■■

OCENA 5.0/10

+ KILKA OCZEKIWANYCH USPRAWNIEŃ, MULTIPLAYER
= TO PRAKTYCZNIE TA SAMA GRA, CO Z TEGO, ŻE ZA PÓŁ CENY?

WYCISKACZ KASY

MrBIG Boss na koniec pierwszego rozdziału robi wrażenie swymi rozmiarami, ale w sumie nie jest specjalnie trudny do unicestwienia.

LUZ Machania łapami w tej grze niewiele, za co chwała twórcom.

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Capcom
- Producent: BionicGames
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

GULASH: Szczerze mówiąc, podobnie jak Kaxi nie widzę specjalnie nic intrygującego w tej pozycji – ot, kolejny beat em up dla dzieci, których może skusić ciekawy design bohaterów. Wzięliśmy tę grę na tapetę bo: a) to Capcom i b) to po części twórcy Ratcheta. Całe 8-10

SPYBORGS

TAK BARDZO CHCECIE INNOWACJI?

Spyborgs miało być po części odpowiedzią Capcomu na zarzuty, że dostarczają na Wii same ochłapy. Wiecie, strzelaniny na szynach zamiast piątego Residenta, konwersje dwuletnich gier z tri-sixty i tym podobne. Miało też być dowodem, że porządny, zupełnie nowy tytuł od niezależnego wydawcy ma szansę sprzedać się dobrze na platformie Nintendo. Cele bardzo ambitne, ale trudno je będzie osiągnąć przy pomocy produktu, który na całym świecie zbiera przeciętne recenzje. Nie powinienem się może podpierać opinią większości, ale przynajmniej w tym przypadku ma ona rację.

R&C WANNABE

Przynajmniej jedna rzecz w Spyborgs udała się doskonale. Ta gra dokładnie wie, czym chce być i tym jest. Grupę docelową stanowi młodsza potowa nastolatków – to ten wiek, w którym wielkie roboty wciąż powodują ekscytację, a każda zamaskowana postać jest określana mianem ninja. No, to już znacie dwie trzecie bohaterów Spyborgs: wielkiego robota Bouncera oraz zamaskowaną łaskę imieniem Clandestine. On jest silny i wolny, ona zwinna i szybka, ale nie zadaje wielkich obrażeń. Stawkę uzupełnia Stinger, mięśniak z minigunem w łapie, plasujący się gdzieś pomiędzy tymi dwiema skrajnościami. Historyjka jest sztampowa, jak kostka Bauma – ot, bronią kraju przed zbuntowanymi członkami swojej organizacji, co sprowadza się do skopania tyłków komu trzeba. Scenki przerywnikowe są krótkie, pełne wybuchów i zazwyczaj nie zawierają więcej niż parę linijek tekstu. Jeśli ktoś jednak lubi sobie zakłócać rozwałkę, może poszukać na planszach kaset z nagraniami oraz odblokować dodatkowe filmiki, rzucające nieco więcej światła na sens zabawy.

Problem ze Spyborgs jest taki, że sama bijatyka, stanowiąca dziewięćdziesiąt dziewięć procent rozgrywki, szybko staje się wtórna. Dwa rodzaje ciosów dają tylko kilka kombinacji, a animacje ataków zespołowych już po pół godziny się Wam opatrzą. Jedyną odskocznię stanowią walki z olbrzymimi bossami, które wprowadzają odrobinę świeżości głównie dzięki elementom QTE. Oczywiście wszystko nabiera ostrzejszych barw, gdy do konsoli zasiądą dwie osoby – ta gra została zaprojektowana z myślą o kooperacji. Ale za mało tu elementów zręcznościowych (w sensie współpracy), by mówić o skoku jakościowym po podpięciu drugiego zestawu kontrolerów. Do znużenia przyczyniają się także przeciwnicy, którzy nie grzeszą różnorodnością, a do tego wszyscy zaprojektowani zostali na jedno kopyto.

Pomijając jednak pierwiastek artystyczny, Spyborgs wygląda bardzo, ale to bardzo dobrze. Bionic Games składa się z ludzi, którzy tworzyli Ratcheta i widać, że znają się na swoim fachu. Wrzucili do gry mnóstwo przyjemnych dla oka efektów i naprawdę szkoda, że nie przyprawili oprawy bogatszą rozgrywką. Przeciwników rozwala się oczywiście całkiem przyjemnie, ale robiłem to już niezliczoną ilość razy i w dłuższych, i w ładniejszych grach. Nie widzę powodów, bym miał to czynić raz jeszcze i jeszcze za to płacić. Jeśli jednak Wy widzicie, droga (do sklepu) wolna. ■■

OCENA 6.3/10

+ EFEKTOWNA ROZWAŁKA, SPRAWDZONE MECHANIZMY
= WIDZIELIŚCIE TO JUŻ DZIESIĄTKI RAZY

ŁADNIE I PŁYTKO

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Rising Star
- Producent: Vanillaware
- Liczba graczy: 1
- Premiera: 13.10
- Dozwolone: od 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Piękna, olśniewająco piękna gra. Chcę na nią patrzeć godzinami, a czy chce mi się w nią grać? Pewnie, a to dzięki bardzo przyjemnemu sterowaniu i przystępnemu systemowi walki. Żadnego niepotrzebnego machania wiilotem, klasyczne granie w stylu Viewtiful Joe. Nie mogłem tej gry nie polubić. Przełączanie się pomiędzy postaciami, a więc w istocie zmienianie poziomu trudności w locie, to kapitalny pomysł. Jak było nudno, natychmiast zapraszałem na scenę Shurę, jak zbyt trudno – do akcji wkraczał Muso. Super. 8/10

MURAMASA THE DEMON BLADE

GRA STWORZONA PO TO, BY JĄ PODZIWIAĆ

Chociaż w tytule nie widać cyferki „dwa", to The Demon Blade nie pojawiło się z niczego. Nie tak dawno temu recenzowałem Odin Sphere, jedną z ostatnich naprawdę pierwszoligowych pozycji na PlayStation 2. Gra była dwuwymiarową siekanką i – jak na możliwości sprzętu – olśniewała grafiką. Miała niestety swoje błędy, które nie pozwalały polecić jej każdemu. I właśnie w Odin Sphere należy się upatrywać protoplasty Muramasy, a tę tezę wspiera także fakt, że obie pozycje wyszły spod rąk tych samych ludzi. Podobieństwa widać przede wszystkim w stylu artystycznym oraz oczywiście gatunku. Obie pozycje opierają się na parciu w prawo (ewentualnie w lewo) i szatkowaniu, cięciu oraz przebijaniu zastępów wrogów, by na końcu dotrzeć do bossa, którego da się pokonać dopiero po odwiecznym rytuale – nauczeniu się schematu jego ataków. Oczywiście to tylko podstawowe założenia, gry różnią się od siebie na tyle, by nie zostały uznane za kalkę.

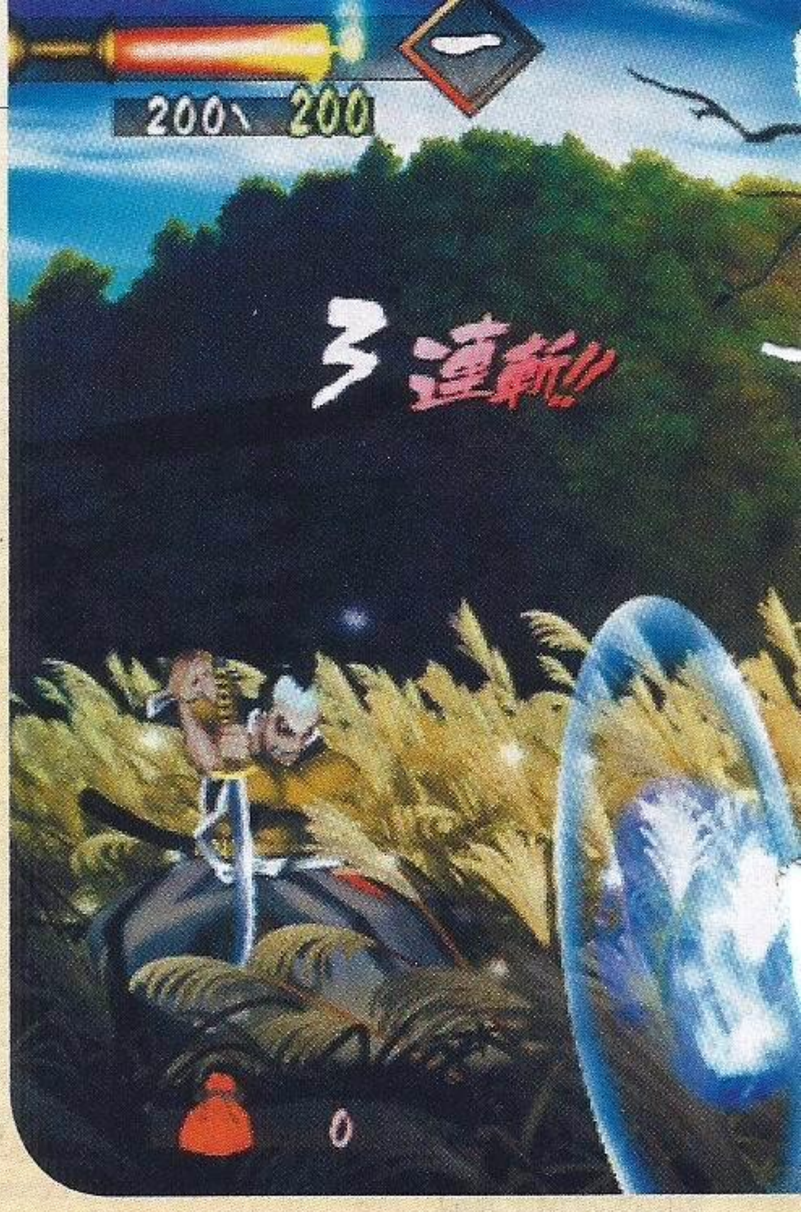
ORIENT

Jedną z takich różnic jest miejsce akcji. Odin Sphere serwowało graczom wschodnią interpretację skandynawskiej mitologii, co było dość ciekawym eksperymentem. Wraz z Muramasą Vanillaware wracają na rodzime podwórko średniowiecznej Japonii, pełnej samurajów, wojowników ninja, demonów i innych sił nadprzyrodzonych. A także pięknych krajobrazów, których przecież nie brakuje w Kraju Kwitnącej Wiśni. W związku z tym gra może być dość mało przystępna dla części graczy, właśnie przez swoją egzotykę. Mnóstwo tu nazw, których nie sposób zapamiętać, nierozpoznawalnych postaci ze świata mitologii, a to wszystko okraszone oryginalnym dubbingiem. Oczywiście, dla niektórych będzie to najlepszy powód, by Muramasę nabyć, ale wątpię, by dla kogokolwiek było to obojętne. Zwłaszcza, że na dłuższą metę bełkotliwe (dla osoby nie posługującej się japońskim) dialogi zniechęcają do śledzenia fabuły. Dużo trudniej jest się także zidentyfikować z bohaterami.

WENUS I MARS

Protagonistów jest dwóch, a dokładniej rzecz ujmując – dwoje. Ona to Momohime, dziewczyna, której ciało zostało opętane przez ducha potężnego wojownika. Kisuke zaś to gość z typową dla bohaterów gier video przypadłością – amnezją. Gdy więc na swej drodze spotyka ludzi, którzy obwiniają go o zdradę i chcą zabić, postanawia się dowiedzieć, co dokładnie się wydarzyło. Historie obu postaci nie są specjalnie interesujące, choć może bliższe prawdy byłoby stwierdzenie, że są dość żmudne do śledzenia, choćby z powodów wymienionych w poprzednim akapicie. Ciekawe jednakże jest to, że drogi bohaterów się ze sobą w kilku punktach krzyżują, a ich przygody się nawzajem uzupełniają, więc żeby poznać i zrozumieć je w pełni, należy grę ukończyć dwukrotnie. Przy tej okazji, bardzo przypadło mi do gustu tak proste, a rzadko spotykane rozwiązanie, jakim jest możliwość wyboru postaci przy każdym uruchomieniu gry. Można więc śledzić losy Momohime i Kisuke jednocześnie, grając nimi na zmianę, lub też w zwyczajowy sposób ukończyć wpierw jeden ze scenariuszy. I wystarczy do tego jeden save.

Dualistyczna w The Demon Blade jest nie tylko fabuła, ale także poziom trudności. Muso to opcja dla osób, które chcą się cieszyć feerią barw na ekranie i wyzwanie dla swej zręczności nie jest tym, czego szukają w grach. Shura natomiast zamienia Muramasę w naprawdę wymagający tytuł, gdzie śmierć czai się nawet w pojedynku z najsłabszym przeciwnikiem. Nie mówiąc już o całej ich zgrai. W tym trybie trzeba do perfekcji opanować bloki, zbicia i uniki, a nawet wtedy leczące mikstury idą w ruch ponadprzeciętnie często. Częściowo dlatego, że na ekranie dzieje się zbyt wiele, by ktoś lub coś nie uszczupliło paska energii. Gra się w obu przypadkach zupełnie inaczej, ale nie to jest najlepsze – sęk w tym, że między Muso i Shura można się przełączać właściwie w dowolnym momencie i w ten sposób dostosować zabawę do swoich aktualnych preferencji. Osobiście najczęściej pozostawałem przy łatwiejszym Muso, by przeskoczyć na Shura przy okazji wielgachnych i wymagających bossów. Motywowali mnie na tyle, by skopać im tyłki bez żadnej taryfy ulgowej.



CIESZCIE OCZY

Zacząłem recenzję od tego, że Muramasa powstała, by podziwiać jej piękno, a potem niecnie porzuciłem temat. Tak się nie godzi i w tym momencie naprawiam to niedopatrzenie. Spójrzcie na obrazki na tej stronie i spróbujcie sobie wyobrazić je w ruchu. Powiewające na wietrze kłosy zbóż, rozpryskujące się na skałach kaskady wody, migocząca w oddali tafla jeziora. W akcji wygląda to niemal tak dobrze, jak sugeruje Wam to wyobraźnia. Żeby być uczciwym, muszę przyznać, że pewnie dałoby się zanimować niektóre elementy ciut lepiej, ale i tak to mistrzowski poziom i artystyczny majstersztyk. Fakt, miejscówki się powtarzają, szczególnie, że w grze często wraca się po swoich śladach, ale w momencie, kiedy graczowi opatrzy się już jakieś miejsce, zawsze pojawia się zupełnie nowy pejzaż, nieodmiennie zapierających dech w piersiach. Co powiecie na wędrówkę wśród nagich gałęzi martwych drzew, z górami na horyzoncie, nad którymi wisi zachodzące słońce? Niezapomniany widok. Albo śliczną wioskę, z różnobarwnymi polami ciągnącymi się w oddali, za zabudowaniami? Dzięki kilku warstwom tła miejscówki kipią od detali, ale projekty postaci nie pozostają w tyle. Są różnorodne (choć koniec końców

CZERWONY JAK CEGŁA Pomysłowi i wykręcenie bossowie to połowa sukcesu i w tej dziedzinie Muramasa nie zawodzi. Są wielcy, obrzydliwi i na wskroś japońscy. No chyba, że boss jest malutką dziewczynką, to wtedy jest tylko na wskroś japoński. W każdym razie, wyglądają i ruszają się świetnie, a walka z nimi to istny pokaz fajerwerków.

POLE WRAŻEŃ Jak wygląda pole, każdy wie. Ale można je przedstawić w świetle dnia, w nocy, skąpane w porannej mgle czy promieniach zachodzącego słońca. Niby pole to samo, ale wrażenia za każdym razem niepowtarzalne.

AND NOW... Nie wiadomo, czym teraz zajmują się panowie z Vanillaware. Ciekawi nas, jak by sobie poradzili z HD-genami, ale prawdopodobnie z uwagi na budżet na razie pozostaną przy tańszych sprzętach. Jak Muramasa wyglądałby w 720p? Marzenie...

i tak się powtarzają, nawet jeśli w nieco innej kolorystyce) i bardzo dobrze animowane, a ten cały przepych można podziwiać przy niezawodnie płynnej animacji. Zwolnienia były jedną z głównych bolączek Odin Sphere i dobrze się stało, że dodatkową moc Wii (tak, ona istnieje!) przeznaczono między innymi na poradzenie sobie z tym problemem. W rezultacie powstał tytuł, który udowadnia, że Wii może zaskoczyć czymś innym, niż sterowaniem.

ĆWICZCIE PALCE

Muramasa akurat w kwestii tego ostatniego stawia na sprawdzone rozwiązania. Autorzy nie zdecydowali się zaimplementować żadnych ruchów kontrolerami ani nawet wykorzystać pointera, w związku z czym wrogów można unicestwiać równie dobrze za pomocą klasycznego kontrolera, pada od GameCube'a, jak i zestawu grucha plus wiilot. Przycisków gra zresztą również nie wykorzystuje zbyt wielu. Ot, dwa dla ataku plus zmiana broni i to właściwie wszystko poza gałką analogową. Przydałoby się chociaż skok wrzucić pod Z, gdzie obecnie rezyduje wyświetlanie mapy. A tak skakanie za pomocą analoga jest dość nieprecyzyjne, zwłaszcza gdy do gry wchodzą double jumpy, air recovery czy szybowanie na krótkich dystansach. Nie jest to jednak rzecz przekreślająca czerpanie satysfakcji z systemu walki, który jest bardzo łatwy do opanowania. Niestety, jest to ostrze obosieczne.

Z jednej strony można efektownie i efektywnie zwyciężać wrogów, z drugiej strony niewiele w nim głębi. Częściowo problem ten rozwiązuje wykuwanie nowych katan, których w grze znalazło się dokładnie sto oraz osiem. Każda z postaci dostała osobną ich pulę, co dodatkowo zachęca do ukończenia obu wątków. Miecze wykuwa się na zasadzie drzewka – trzeba mieć w posiadaniu konkretne kawałki stali, by dostać te potężniejsze. Ważną rolę odgrywa także poziom doświadczenia postaci oraz „waluta" w postaci dusz pokonanych przeciwników. Jako że każda jedna sztuka broni jest wzbogacona innym atakiem specjalnym, system walki nawet po kilkunastu godzinach ma coś nowego do zaoferowania. A wybranie najlepszego zestawu trzech ostrzy, do których bohater ma natychmiastowy dostęp w trakcie walki, to klucz do sukcesu.

ZAPEWNE DAŁOBY SIĘ NIEKTÓRE ELEMENTY ZROBIĆ CIUT LEPIEJ, ALE TO I TAK ARTYSTYCZNY MAJSTERSZTYK, A CAŁY TEN PRZEPYCH MOŻNA PODZIWIAĆ PRZY NIEZAWODNIE PŁYNNEJ ANIMACJI

CHOOSE YOUR DESTINY

Muramasa zdecydowanie nie jest grą idealną. W najprostszych słowach, rozgrywka po prostu nie dorównuje bogactwem oprawie audio-wizualnej. Osobiście robiłem sobie częste przerwy przy kontakcie z tym tytułem, ponieważ przy dłuższych sesjach za mało tu różnorodności. Ponadto, backtracking momentami zajmuje zdecydowanie zbyt wiele czasu. Ale jako wzrokowiec, prawdziwą przyjemność czerpałem z przeszukiwania wszystkich zakątków i zbaczania z wyznaczonej trasy – pod wieloma gra przypomina Metroida czy Castlevanię. Przyznacie chyba, że to całkiem solidna rekomendacja. ■■

PRZERYWNIKI Nie samą walką Muramasa stoi i znalazło się tu trochę miejsca na eksplorację.

OCENA **7.8/10**

➕ NAJPIĘKNIEJSZA GRA NA TEJ KONSOLI, PRZYSTĘPNY SYSTEM WALKI
➖ CUDNA OPRAWA MASKUJE BRAKI W ROZGRYWCE

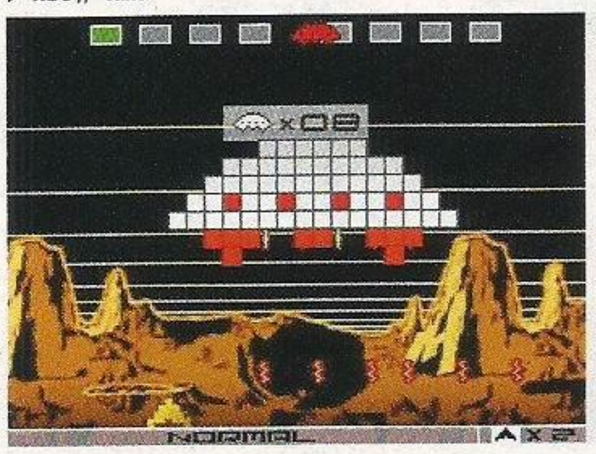
ROZKOSZ DLA OCZU

Siła ostrza

Jak wspomniałem w głównym tekście, gracz ma do dyspozycji podczas starć trzy wybrane katany spośród wszystkich, jakie znalazły się w jego posiadaniu. Oczywiście, dzięki temu może korzystać z trzech różnych ataków specjalnych, ale to nie jedyna zaleta takiego rozwiązania. Po pierwsze, miecze dzielą się na zwyczajne oraz długie. Jak łatwo się domyślić, te drugie są wolniejsze, ale mają większy zasięg oraz siłę rażenia, więc dobrze mieć pod ręką oba rodzaje. Druga sprawa, to wytrzymałość ostrza, która maleje wraz z zablokowanymi atakami, a gdy spadnie do zera, katana pęka. Da się nią wprawdzie dalej walczyć, ale mija się to zupełnie z celem i najlepiej schować ją do pochwy i poczekać aż się zregeneruje, w międzyczasie korzystając z innego miecza.

SPACE INVADERS EXTREME 2

▶ NDS // Taito

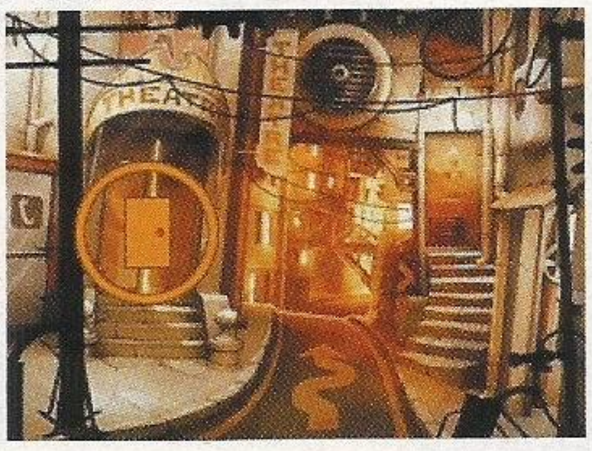


Sequel udowadnia, że można jeszcze trochę wyżąć ze znanej formuły. Extreme 2 to w zasadzie tylko nieco dopakowana pierwsza część, ale co z tego, skoro również wciąga jak diabli? Design nie tyle ociera się o psychodelię, co jest w niej po uszy zanurzony. Wirujące tła, hipnotyczna muzyka i bombastyczne efekty rozbłysków tworzą z gry mieszankę wybuchową. Może mi się wydaje, ale gra wygląda jeszcze bardziej efektownie. Doszły delikatne zmiany w naliczaniu bonusów, teraz gra jest odrobinę bardziej pobłażliwa, choć nie oznacza to braku wyzwania. Poziom Extreme przewidziano chyba dla przedstawicieli gatunku *Homo Cyber Sapiens*, którzy będą mieli cyfrowy refleks. Dodano też tryb do bicia czasówek, jest możliwość zagrania na niziutkim poziomie trudności, ale właściciele poprzednika niekoniecznie wychwycą zmiany. To chyba najpoważniejszy zarzut, bo tak naprawdę Space Invaders Extreme 2 to propozycja jedynie dla nowych w temacie i spokojnie mogłaby się ukazać jedynie w dystrybucji cyfrowej. Co innego, że jeśli ktoś do tej pory nie smakował jednego z lepszych growych restartów wszech czasów – to świetna okazja do nadrobienia karygodnej zaległości. Nie bez znaczenia jest też fakt, że gra wygląda po prostu świetnie. ■■ **Gonzo**

8.1/10

METROPOLIS CRIMES

▶ NDS // Ubisoft



Chwilowo mamy przerwę od przygód Phoenixa Wrighta, więc niektórzy próbują zająć jego miejsce. Tym razem przyszedł czas na blondwłosego Reda Johnsona, prywatnego detektywa próbującego stawić czoła skorumpowanym glinom i bezwzględnym bandziorom. Brzmi jak ograna historyjka i taką jest na początku, ale dość szybko zaczyna zmierzać w kierunku solidnego kryminału z mrocznym posmakiem. Na drodze Reda pojawiają się ciekawe osobowości, choć daleko im do oryginałów znanych z rozpraw Wrighta. Przyznacie chyba, że gburowaty policjant nie może się równać z grubiutkim nerdem śliniącym się na każde pytanie. Metropolis Crimes stoi fabułą, stąd duży nacisk na dialogi, ale autorzy trochę się jednak zagalopowali. Czytania jest masa, sam łapałem się na tym, że pomijam niektóre wypowiedzi, bo mnie zwyczajnie męczą. Na wybór kwestii Reda jest niewiele czasu, a robimy to rysując odpowiedni znak stylusem. To fajny patent, uciekający czas przy dialogach pokochałem w Fahrenheicie. Oko przykuwa oryginalny design minusów; to jedyne miejsce, gdzie wykazali się graficy Lexis, bo tła są raczej przeciętne. Metropolis Crimes nie było szeroko reklamowane, a to solidna przygodówka. Nieco archaiczna, ale mimo to niezła. ■■ **Gonzo**

6.5/10

MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC WINTER GAMES

▶ NDS // SEGA

Średnia wersja na Wii zrecenzowana, jednak maskotki SEGI i Nintendo nie ominęły dwuekranowej kieszonsolki. DS jest na rynku już długo, platforma została rozgryziona i stworzenie porządnego tytułu przy odpowiednim nakładzie finansowym nie jest problemem. Ta przydługa analiza to wnioski, jakie nasunęły mi się po testowaniu zimowej Olimpiady. To rozbudowana pozycja, z pełnowymiarowym trybem głównym, zestawem questów, zabawą wieloosobową i możliwością błyskawicznego rozpoczęcia zawodów. Choć z tą szybkością bym nie przesadzał, gdyż nie warto przebijać się na dziko przez kolejne ekrany, a za pierwszym razem poznać tajniki sterowania. Do gry w hokeja wystarczy sam stylus, ale już wyścigi bobslejów w ogóle go nie potrzebują. Wyróżnia się taktyczny curling, choć największym zaskoczeniem była dla mnie grywalność jazdy figurowej na lodzie. To bardzo powolna konkurencja, ale udanie angażuje gracza i podobała mi się dużo bardziej niż banalny hokej. Niestety, dość szybko zawody stają się powtarzalne, a do zabawy z kolegami (gra obsłuży nawet cztery konsolki jednocześnie) można z łatwością znaleźć lepsze tytuły. Nie jest najgorzej, ale warto się zainteresować dopiero po solidnej obniżce ceny. Która nastąpi zapewne... latem. ■■ **Gonzo**

6.0/10

MYSTERY STORIES

▶ NDS // GSP

Jedno z większych negatywnych zaskoczeń tego roku. Samo wykonanie tego tytułu jest poprawne, co więcej – jestem pewny, że autorzy stuprocentowo zrealizowali swoje początkowe zamierzenia. Tylko kto przy zdrowych zmysłach tworzy dzisiaj grę pozbawioną rozgrywki? Fabuła opowiada mętną historyjkę o wypadku lotniczym, ale sednem „zabawy" jest szukanie na statycznym obrazku poukrywanych przedmiotów. Pełna ich lista wyświetlona jest na górnym ekraniku, ważny jest także czas, w jakim wykonamy zadanie. Coś podobnego funkcjonowało w ostatnich przygodach profesora Laytona, ale – po pierwsze – było mini-gierką, a po drugie –nie nudziło, bo przedmioty były pomysłowo ukryte. Tymczasem Mystery Stories oferują wszystko na wierzchu i chyba tylko szukając trzeciego szamponu do włosów można się zgubić. Targetem tej gry wydają się świeżo upieczeni fani „Domu nad rozlewiskiem", bo tylko oni docenią spokój, brak zaskoczenia i niemrawość gameplayu. Grając współczułem testerom, choć mam wrażenie, że często usypiali w czasie pracy. Na karcie z Mystery Stories nie znajduje się choćby jeden ciąg znaków w kodzie, który usprawiedliwiałby jej wydanie. Chcecie wyrzucić pieniądze? Spuście je w sedesie zamiast kupować tę grę. Będzie szybciej. ■■ **Gonzo**

2.0/10

KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS

KIM JESTEM? A CO WAŻNIEJSZE – KIM BYŁEM?

txt: GONZO

NDS

- Wydawca: SquareEnix
- Producent: SquareEnix
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 10 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

GULASH: Czekamy na pełnoprawny sequel na HD-geny, Kingdom Hearts to naprawdę świetna seria i udanie łączy świat Disneya z erpegem. Gra na DSa jest fajna, ładna i napakowana zawartością – Square Enix nie zawiodło fanów przygód Mickeya i ferajny. 8/10

Zaniki pamięci nie są niczym nowym w grach i filmach, a ja nie będę się ich czepiał, jeśli są zrealizowane w stopniu dorównującym Knights of the Old Republic. Tymczasem deesowe Kingdom Hearts ma podwójną dawkę takiej historii, bo zarówno Roxas, którym sterujemy, jak i tajemnicza Xion, nie mają pojęcia, co się z nimi działo. Aktualnie funkcjonują w Organizacji Trzynastu, skąd są wysyłani na różne misje... Fabuła nowego RPG od Square Enix nie poraża, ale poznawanie świeżych faktów z przeszłości postaci i świetne wykonanie nie dają czasu, by się nad tym zastanawiać.

Wszystko zaczyna się od ciepłego intra, tak ciepłego, że kojarzącego się z romantyzmem „Brokeback Mountain". Oczywiście w KH 358/2 Days (tytuł daje do myślenia, prawda?) nie znajdziecie podgryzania szyi i dwuosobowego namiotu (ekhem...) wśród puszczy, ale urocze stadko bishonenów jak najbardziej. Na każdym kroku. To i tak niska cena jak za tak dopracowanego erpega, ostatnio równie dobrze bawiłem się przy The World Ends With You. Gry te dzieli jednak przepaść pod każdym względem oprócz grywalności. Poza questami i odkrywaniem fabuły, cieszy samo poznawanie świata. Nie mówiąc o możliwości odwiedzenia krain znanych z bajek Disneya. Najlepiej tych zapomnianych, w rodzaju Alladyna czy Pięknej i Bestii. Miejscówki są zadziwiająco duże, co przełożyło się na małą liczbę szczegółów, jednak KH udowadnia, że to wcale nie musi być wada. Zastosowany styl daje maksymalną czytelność i przegląd pola walki.

Starcia opierają się o kontekstowe menu z lewej strony podpięte pod przyciski po prawej. Może brzmi nielogicznie, ale jest bardzo łatwe do opanowania. System pozwala na sporą dozę kustomizacji i jest na tyle ciekawy, że siedząc w menusach nie ma się wrażenia straty czasu. Przykładowo, by użyć zaawansowanego rodzaju magii, trzeba zadbać, by zgadzało się kilka elementów ekwipunku. Nie zapomniano o trybie multi, więc można czynnie wykorzystać tkwiącego obok kolegę, nawet jeśli szanse na znalezienie dwóch osób z egzemplarzem gry to w Polsce mrzonka. Uwaga podczas walki, bo bardzo łatwo zahaczyć mieczem kompana i odebrać mu trochę energii!

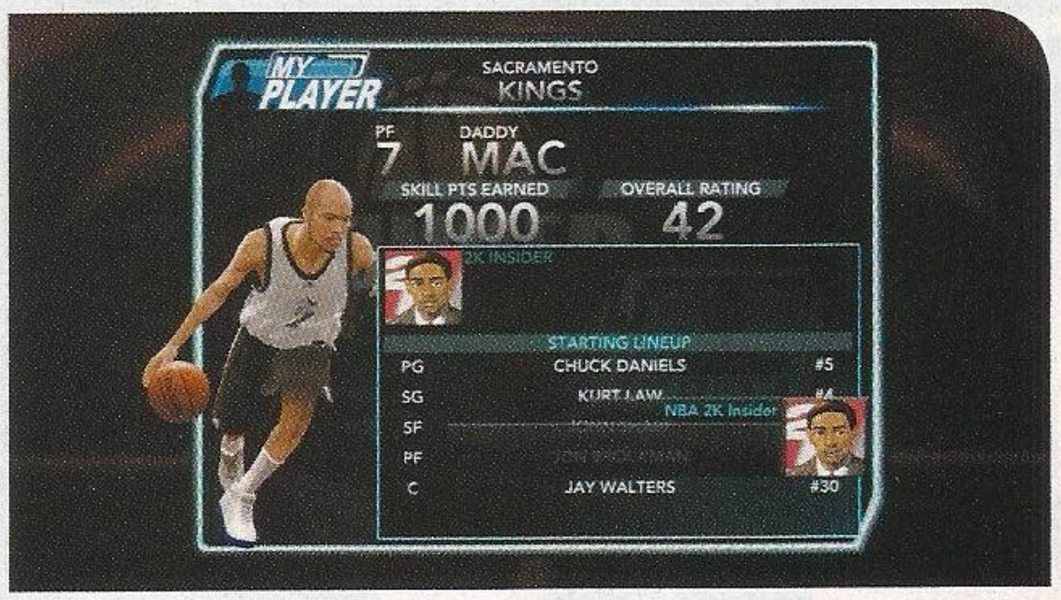
Na sucho idea połączenia światów Square Enix i Disneya brzmi egzotycznie, ale kolejny raz okazało się, że wychodzi z tego kapitalna gra. Ciekawostką jest, że Wayne Allwine ostatni raz podłożył głos pod Myszkę Miki właśnie w Kingdom Hearts 358/2 Days i jemu poświęcona jest ta gra. ■■

OCENA **8.2/10**

+ HISTORIA, SYSTEM, DESIGN
– PUSTE LOKACJE, TŁUMY BISHONENÓW

OTWIERASZ KONSOLĘ, A TAM GOOFY I PLUTO

LATYNOSKI AMANT Szkoda, że łysiejący ;) Przypomina bardziej Qoorę, niż Marcela. Możliwości edytora są duże, ale biali mogą poczuć się dyskryminowani – naprawdę ciężko jest stworzyć zawodnika o wyraźnych cechach rasy kaukazoidalnej.



NBA 2K10

GORZEJ BYĆ NIE MOŻE, BYWAŁO LEPIEJ

txt: MARCELLUS

X330 | PS3

- Wydawca: 2K Sports
- Producent: VC
- Liczba graczy: 1-4 (8)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Jeśli chodzi o basket, to preferuję rozrywkowe NBA Street – szkoda, że EA na razie zarzuciło temat, ale mam nadzieję na kolejną, czwartą edycję tej zabawowej serii. NBA 2K10 to śliczna i naprawdę fachowa koszykówka, ale zdumiewa to, o czym pisze Marcel – jakaś gigantyczna liczna technicznych niedoróbek. Tego nie poprawi się paczem. 7/10

Tak się szczęśliwie złożyło, że seria wraz z odsłoną na rok 2010 świętuje także 10 lecie swej obecności na konsolach. Wszystko zaczęło się na Dreamcaście od gry, w którą do teraz ponoć grają najbardziej zagorzali fani, a którą i ja w 1999 roku wielbiłem bardziej nawet niż Soul Calibura i w zasadzie to właśnie dla NBA 2K sprowadziłem sobie ze Stanów rewelacyjną konsolę Segi... Pomimo tego, że gra była świetna, lepsza niż jakikolwiek NBA Live czy inny Total NBA z PlayStation, doceniło ją za mało graczy. Wtedy, w opinii między innymi mojej, to właśnie brak słynnych sportowych serii od EA Sports pogrzebał szanse Dreamcasta na zaistnienie na rynku amerykańskim. Bo nie wierzę, że amerykańscy gracze nie zakochaliby się w Madden NFL i NBA Live, gdyby zobaczyli je w takiej oprawie, jaką bez wysiłku generował Dreamcast. Paroletnie PlayStation w ogóle nie miało pojary.

DEKADA W BRANŻY

Pomimo upadku Dreamcasta, seria nie tylko przetrwała, ale bardzo sprawnie zaczęła konkurować z NBA Live, co odbywało się bardzo podobnie, jak w przypadku analogicznego starcia PES vs. FIFA. NBA 2K było tym „dobrym i biednym", a NBA Live tym „złym i bogatym". Częściej w rankingach ocen wygrywała seria „biedna", a sprzedaży – „bogata". Tyle, że obecnie naprawdę ciężko stwierdzić kto tu jest biedny, a kto bogaty – od edycji NBA 2K6 serię wydaje 2K Sports, czyli spółka należąca do Take2, wydawcy m.in. GTA, BioShocka, Midnight Club, Mafii, Civilization, a na okładce pojawiają się największe gwiazdy NBA – w tym roku sam mistrz Kobe Bryant (u konkurencji „tylko" loser Dwight Howard). Również pod względem rozbudowania i ogólnej prezencji ciężko stwierdzić, że NBA 2K jest biedne. Wprost przeciwnie, od samego początku gra była ślicznie odpicowana, a w tym roku przeskoczyła samą siebie. Kiedyś była też bardziej symulacyjna, ale obecnie ciężko tak naprawdę obie te produkcje odróżnić. Co zresztą widać po ocenach.

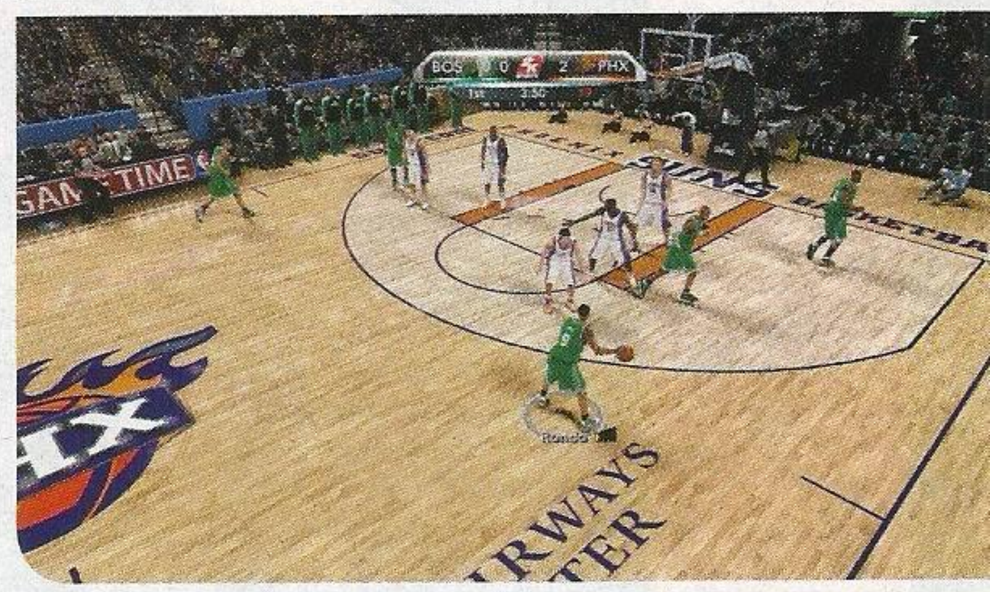
TOTAL PACKAGE?

Wymienienie i dokładne opisanie wszystkich opcji dostępnych w menu zapewne wypełniłoby całą tę stronę. W NBA 2K10 jest co robić – od słynnego Association, czyli trybu dla grających menedżerów zajmujących się wszystkimi aspektami działalności klubu NBA, przez tryb kariery pojedynczego koszykarza, który najpierw gra ogony na zapleczu NBA, gdzie zdobywa doświadczenie i umiejętności potrzebne, by wstąpić na koszykarski Olimp.

Nie omieszkałem wypróbować tego trybu i jest nawet wciągający, choć zasady oceniania są momentami dziwne i traci się ciężko uzbierane punkty. Fajne jest zaś to, że gra wyżej ocenia dobrą grę w obronie, niż celne rzuty z nieprzygotowanych, przypadkowych pozycji. My Player wraz z pozostałymi trybami offline zapewni zabawę na długie tygodnie, a może i miesiące. Ale nie bezstresową, niestety – gra razi prostymi niedoróbkami, zwłaszcza chrupnięciami, które potrafią zniszczyć dobrze zaplanowaną akcję lub zepsuć rzut, bo przecież wszystko zależy od wyczucia momentu. Poza tym zawodnicy wydają się reagować z dość dużym opóźnieniem na komendy, co w tak szybkim sporcie utrudnia zabawę.

Zdarzają się w NBA 2K10 dziwaczne akcje, gdy gracze przenikają przez siebie, odwracają się od bronionego zawodnika lub w ogóle gdzieś odskakują. Sztuczna Inteligencja też nie myśli specjalnie sprawnie i czasami nie można się doczekać piłki będąc na dobrej pozycji lub jakiejkolwiek pomocy w obronie. W sieci nie jest lepiej – są problemy z lagami i dziwnymi przeskokami animacji. Szkoda, że tak dobrze opakowaną grę niszczą proste błędy.

Grafika potrafi powalić jakością, a potem na głębę jakąś śmieszną akcją, w której koszykarze robią głupie kroki, jakich nie wymyśliłby nawet John Cleese. Albo stoją w boisku wyrzucając piłki z autu. Albo bez pressingu wracają z piłką na własną połowę. Dobrze, że chociaż sami z siebie błędów kroków nie robią.



PRAWIE

Oczywiście NBA 2K10 ma znacznie więcej plusów niż minusów, ale momentami miałem wrażenie, jakby twórcom zabrakło czasu na dopieszczenie najważniejszych elementów. Poza tym zaginął gdzieś słynny, realistyczny charakter serii – w tej odsłonie zdecydowanie za dużo jest biegania od kosza do kosza i rzucania z każdej pozycji. Miejscami gra zmieniła się w stare NBA Live z animacjami, których nie da się przerwać, co naprawdę nieźle frustruje. To dobra gra, wypchana świetną zawartością, ale jak na wydanie jubileuszowe za dużo tu błędów. Szkoda. ■■

OCENA 7.7/10

+ TRYB MY PLAYER, INTEGRACJA Z PRAWIDZIWYM NBA
– CHRUPANIE ANIMACJI I DZIWNE BŁĘDY

NIEWYMUSZONE STRATY

Wybierz się sam

Po raz pierwszy w historii zdarzyło się, że do gry sportowej płatne DLC ukazało się PRZED jej wydaniem. I to na długo przed, bowiem już pod koniec sierpnia można było pobrać NBA 2K10: Draft Combine i stworzyć swego zawodnika do trybu My Player oraz przygotować go do gry poprzez rozmaite treningi i mecze kontrolne. Identyczne zresztą, jak przedsezonowe rozgrywki w pełnej grze. Treningi uczą podstaw i umożliwiają rozwój gracza, a w meczach należy wypełnić przede wszystkim założenia przedmeczowe oraz bardzo uważać co się robi. A i tak czasami gra słuszne zagranie uzna za głupie i na odwrót.

MY PLAYER Wiele wody upłynie zanim swoim graczem staniecie na linii osobistych w hali Staples Center. Najpierw trzeba wyfroterować mniej znane parkiety na zapleczu NBA.

TEKKEN 6

txt: GULASH

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: BandaiNamco
- Producent: Namco
- Liczba graczy: 1-2 (2)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Nie, nie, nie i jeszcze raz nie. Pad do Xboxa 360 absolutnie NIE nadaje się do Tekkena. Przez ten fatalny krzyżak ciosy albo nie wchodzą, albo wojownicy robią coś zupełnie innego, bo konsola zamiast przodu wyfapała dół. Dramat. To jak granie na profesjonalnym poziomie online z lagami. Nie da się. Dlatego wybieram wersję na PS3, która na dodatek jest trochę ładniejsza, bo ma antyaliasing. Ale, co to w ogóle za rozdzielczość 576p? Żart jakiś. Nie podpalił mnie ten Tekken, wracam do SFIV. **8/10**

KRÓL ŻELAZNEJ PIĘŚCI ZNÓW ZASIADA NA TRONIE. INNA SPRAWA, ŻE NIE MA KONKURENCJI

Bo przecież Street Fighter i Soul-Calibur to zupełnie inna para kaloszy. No dobrze, jest Virtua Fighter 5, ale śmiem twierdzić, że to również nieco inna gra. Tak więc Jin Kazama, który jak wszystkim wiadomo (lub nie) rządzi obecnie imperium Mishima i armiami Tekken Forces może czuć się niezagrożony.

ACZKOLWIEK...

Namco długo kazało czekać fanom serii na jej kolejną odsłonę – Tekken 5 ukazał się w 2005 roku jeszcze na PS2, a Dark Resurrection do zassania z PSN od 2007 był niejako remakiem w HD. Po kilku godzinach zabawy w szóstego Tekkena nietrudno wyrobić sobie opinię, dlaczego tak się stało – po prostu nie ma sensu spieszyć się z wydawaniem kolejnych części fighterów, bo trudno jest wymyślić w tym gatunku coś nowego, a jednocześnie pozostawić niemal nietknięty rdzeń serii tak ukochanej przez hardcore'owców. Jeśli więc graliście kiedyś w Tekkena, raczej nic Was w szóstce nie zaskoczy.

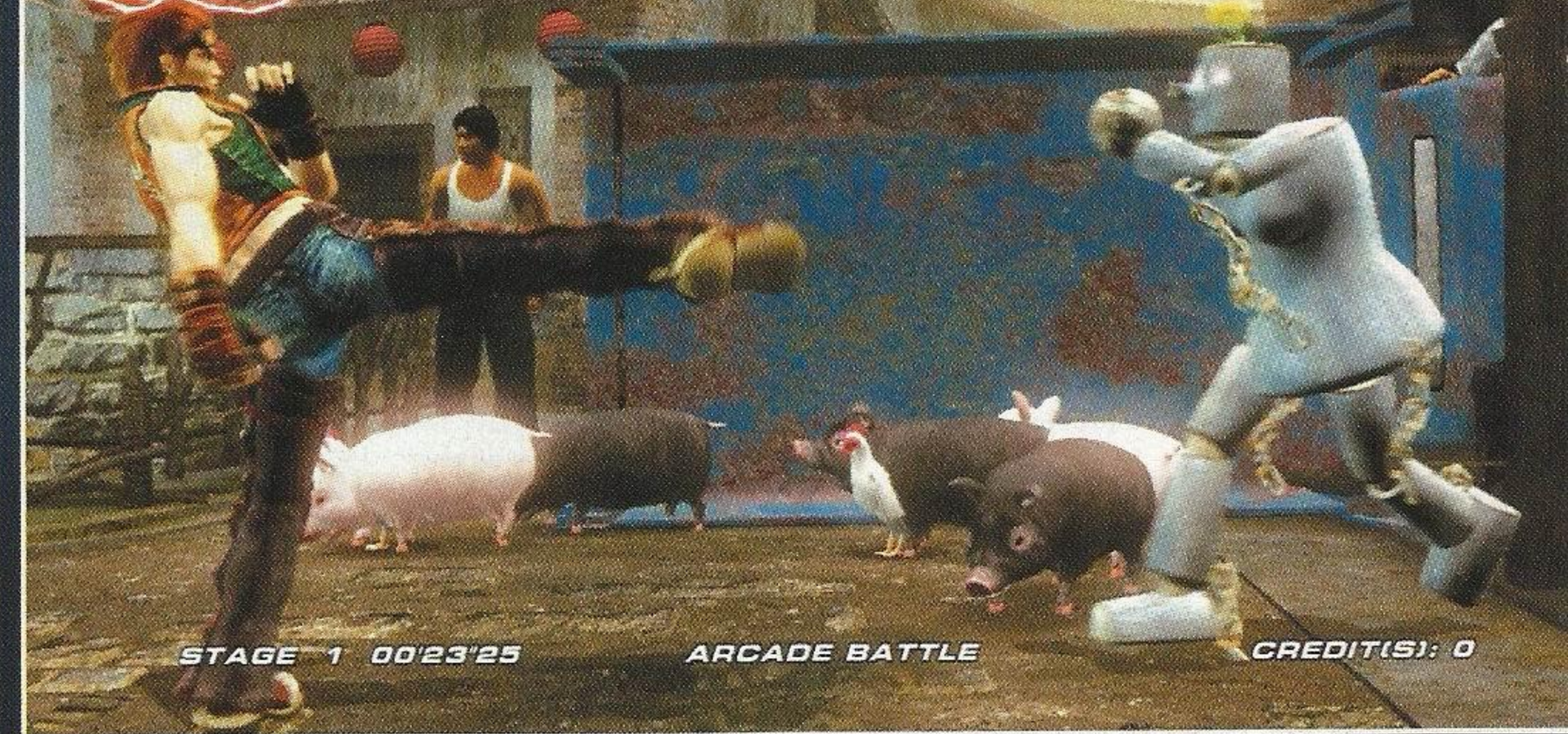
Oczywiście nie jest tak, że nie ma tu niczego nowego. Poza kolejną generacją grafiki jak zawsze pojawiają się nowe postacie, tryby oraz modyfikacje systemu, by jednak gracze wyczuli ten powiew świeżości.

THIS IS WRONG

Oczywiście Tekkena kupuje się dla pojedynków z innymi graczami, ale zanim to następuje, zawsze warto potrenować i poznać nowe ciosy oraz system. Gracz może to zrobić w trybach Arcade, Time Trial, Ghost Battles, Survival i Practice. Na dwa słowa zasługuje tylko Ghost Battles, który jest po prostu symulatorem multiplayerowych potyczek, gdzie konsola udaje innych graczy. Po wygranej walce władca joypada może wybrać jednego spośród trzech przeciwników o różnych poziomach

TRZEBA MIEĆ Warto mieć Tekkena w swoich zbiorach, by dokopać raz na jakiś czas kumplowi. To nigdy się nie nudzi.

KAMPANIA SCENARIUSZOWA Denna i po prostu bez sensu, choć może japończycy zachwycają się nią i ekscytują? Kto ich tam zrozumie. Trzeba się przez nią przebijać, by zarabiać kasę niezbędą do kustomizacji postaci. A zmienić można dosłownie wszystko, więc – niestety – warto się pomęczyć.



skilla i tak w nieskończoność. Może warto jeszcze dodać, że w trybie Arcade nie ma intro i outro dla postaci – pojawiają się dopiero w Campaign Scenario.

No właśnie, Campaign Scenario. Namco mocno promowało ten tryb przez ostatnie pół roku i wydawało się, że może wyjść z tego coś fajnego. Jednak ta trójwymiarowa, chodzona bijatyka, której bohaterami są nowe postacie – Lars i Alisa – wypadła po prostu tragicznie. System walki niespecjalnie sprawdza się przy jednoczesnym bieganiu w dowolnym kierunku i zadawaniu ciosów, Lars i Alisa fajnymi postaciami nie są, grafika otoczenia słabuje, bossowie są przegięci (a gdy gracz padnie w boju, musi zaczynać level od początku), a fabuła jest tak głupia i absurdalna, że szkoda czasu na jej śledzenie.

I teraz uważajcie: w tym trybie zawsze prą do przodu i walczą dwie postacie, natomiast Namco nie zdecydowało się zaimplementować coopa. Ani offline, ani online. Jak to? Szczytem jest dla mnie informacja od producentów gry, że „być może pojawi się darmowe DLC odblokowujące online'owego koopa dla Campaign Scenario".

NAMCO MOCNO PROMOWAŁO TEN TRYB PRZEZ OSTATNIE PÓŁ ROKU I WYDAWAŁO SIĘ, ŻE MOŻE WYJŚĆ Z TEGO COŚ FAJNEGO. JEDNAK TA TRÓJWYMIAROWA, CHODZONA BIJATYKA WYPADŁA PO PROSTU TRAGICZNIE

Najgorsze jest to, że w Campaign Scenario trzeba grać z dwóch powodów. Po pierwsze, by w miarę postępów odblokowywać postacie, którymi następnie na specjalnej arenie można zaliczyć właściwy tryb scenariusza i obejrzeć zakończenie dla fightera. O ile ktoś jest ciekaw scenariusza dla swojego bohatera, naturalnie. Po drugie zaś, w Tekken 6 znajduje się wypasiony edytor postaci pozwalający na niemal dowolną kustomizację bohaterów i zmianę dosłownie wszystkiego – od fryzur, przez ciuchy, dodatki w stylu dziar i okularów, aż po praktycznie dowolne ustawienia kolorów ubranek czy włosów. Edytor jest dostępny od razu, ale by dobrać się do tego wszystkiego trzeba zarobić kaskę. Kaska leci za wygrane walki, ale realne sumy, za które coś można kupić, są do zarobienia właśnie w słabym Campaign Scenario.

Pozostawiając ten nieudany, acz bardzo rzutujący na ocenę gry eksperyment, gracze spragnieni multiplayerowych wyzwań znajdą tryby VS i Team Battle, w której można wybrać po kilka postaci walczących po kolei. Online działa, choć w grze, w której dla zawodowców w meczach rankingowych liczą się milisekundy nigdy nie będzie idealne, bo zależy od zbyt wielu czynników. Są mecze, w których mocno laguje; w innych pozwala się pobawić.

NEW CHALLENGER ARRIVES

W sumie Namco oddało do dyspozycji graczy 42 postacie. Wracają ulubieńcy tłumów: Kazuya, Heniek, Jin, Law, Paul, King, Lei, Hwo... Sami wiecie. Do tego mamy aż osiem nowych postaci i sami przyznacie, że to pakerna liczba jak na kolejną część fightera. Jest więc okrąglutki niczym pączek, ale szybki jak błyskawica amerykański karateka Bob, wspomniana para Lars (nieślubny syn zdaje się Heńka) i Alisa (nosząca znane niektórym nazwisko Boskonovitch), niemiecki bishonen Leo, księżniczka Persji Zafina, torreador Miguel, boss Azazel i gigantyczny robot Nancy, którym również można młócić. Ich style bardzo się różnią; mi najbardziej przypadli do gustu Bob i Lars Alexandersson, choć z przyjemnością sprawię bęcki Mielowi także Leo. Jeśli zaś chodzi o system walki – najbardziej rzuca się w oczy tryb Rage, w który postać automatycznie wskakuje, gdy jej energia jest bliska zeru – wtedy młóci po prostu mocniej. Rozbudowano juggle i dobrzy gracze będą żonglować słabszymi w nieskończoność; ogólnie system przypomina ten z piątej części gry. Naturalnie dla prawdziwych, hardcore'wych fanów Tekkena uczących się na pamięć opóźnień ciosów, będą to fundamentalne zmiany, ale dla przeciętnych graczy raczej niespecjalnie. Oczywiście każdy z zawodników dostał w prezencie kilka nowych ciosów i combosów.

MOGŁO BYĆ LEPIEJ

Dawniej wypatrywaliśmy nadejścia każdej kolejnej części Tekkena, jako tej gry, która na nowo zjeży włosy na plecach, o ile ktoś je już/jeszcze ma i pokaże, do czego graficznie zdolne są konsole. Tekken 6 wygląda nieźle, ale... No cóż, drodzy czytelnicy – ta gra ma tak naprawdę dwa lata, bo zadebiutowała w japońskich salonach gier w listopadzie 2007 roku. Postacie ruszają się bardzo płynnie, choć niektóre momentami wyglądają, jakby ciosano je z kołka. A ich twarze... Brr. Dynamika starć jest świetna i efekty są śliczne, ale połowa teł słabuje. Tekken 6 jest momentami po prostu nierówny. Podobnie z muzyką w tle; trafiają się fantastyczne kawałki, ale są też takie, które wiercą tylko dziurę w głowie i człowiek ma ochotę jak najszybciej je wyłączyć. W sumie gra wygląda „tylko" dobrze, miejscami nawet bardzo, ale nic ponadto.

Tekken 6 to bez wątpienia świetny fighter i z pewnością sprawdzi się jako porządna gra do rywalizacji z przyjaciółmi i nieznajomymi online, ale w mojej opinii nie ma już aż tyle magii, co kiedyś. Magii, która powodowała, że pół Polski kupiło PSXa tylko po to, żeby grać w trzeciego Tekkena, a na turniejach zjawiały się setki graczy z każdego zakątka kraju. Tryb Campaign Scenario mnie zniesmaczył, a absurdalne postacie typu fioletowy kangur, robolaska zdejmująca głowę, walka między owcami w rytm jodłowania, czy tani jak barszcz kościsty boss Azazel już mnie nie śmieszą. Są po prostu głupkowate. Na szczęście dalej jest ten zajebisty system walki, a oprócz mutantów są też klasyczne, kultowe postacie, którymi zawsze fajnie będzie zmłócić kumpla w kanapowym versusie. ■■

OCENA 8.0/10

+ MNÓSTWO POSTACI, JAK ZAWSZE DOBRY SYSTEM
− CAMPAIGN SCENARIO TO KICHA, MOGŁO BYĆ ŁADNIEJ, LOADINGI

CIĄGLE ŚWIETNY I EFEKTOWNY, ALE DESIGN SIADŁ

RÓŻNICE

Na Xboksie 360 Tekken 6 działa w dwóch rozdzielczościach – 1024 x 576 z włączonym blurem oraz w 1365 x 768 jeśli rozmycia zostaną wyłączone w menu. Z kolei na PlayStation 3 przez cały czas śmiga w szokującej 1024 x 576, ale za to posiadacze tej platformy mogą się cieszyć antyalisaingiem, czyli rozmywaniem ostrych krawędzi obiektów, o ile gracz zrezygnuje z blura. Gra wygląda niemal tak samo na obu platformach. Nie spodziewałem się full HD, ale żeby nie było nawet pełnego 720p? Denerwują także długie loadingi na obu konsolach, nawet pomimo zainstalowania zawartości na twardym dysku (także na PS3). To pokazuje techniczne zaawansowanie japońskich developerów na konsolach nowej generacji, a raczej jego całkowity brak. Obudź się, Kraju Kwitnącej Wiśni!

txt: GONZO

PLAYSTATION 3

- Wydawca: Sony
- Producent: Sony
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA ■■■■□□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■■■□□
DESIGN ■■■■■■■■■□

MIELU: Po obniżce ceny, Sony próbuje sprzedawać PS3 jako platformę social gamingową. A skoro tak, wraz EyePet na rynek powinny trafić ze dwa EyeToye i kilka SingStarów. EyePet podoba się dzieciom, o czym przekonałem się na zorganizowanym przez SCEP spotkaniu z twórcami gry. Dla mnie to kolejne, sztuczne Nintendogsy. Wolę pobawić się z moim psem. Od strony technicznej jest nieźle, choć czasami futrzak ma problemy z odczytaniem intencji gracza. 7/10

EYEPET

CZY SONY ZDOŁAŁO WYPRZEDZIĆ NATALA I CHŁOPCA MILO?

EyePet nieco tylnymi drzwiami wprowadza granie na niespotykany do tej pory poziom. Rewolucyjnie wykorzystuje kamerkę podpinaną do PlayStation 3, bardziej przypominając wspomnianą w lidzie przystawkę do X360 niż proste gierki na EyeToya. Oczywiście z ogłoszeniem rozpoczcia nowej ery w grach video można na razie się wstrzymać, ale właściwie tylko z jednego powodu – wirtualnego zwierzaczka zaprojektowano pod kątem najmłodszych graczy, a Natal ma być dla każdego. Starsi nie znajdą tutaj wiele ciekawego, a samo włączenie EyePeta niesie duże zagrożenie dla poziomu testosteronu. Gdyby Vin Diesel w dzieciństwie zetknął się z nową każualową propozycją Sony, dziś oglądalibyśmy go w komediach romantycznych. W roli zakochanej blondynki...

STANIE SIĘ ZADOŚĆ

Ale, ale, to nie sztuka zwyczajnie skrytykować tytuł przeznaczony dla dzieci. Recenzenci i większość czytelników to hardkorowcy, co najwyżej raz na jakiś czas wybiorą normalny poziom trudności zamiast hard. Dlatego podszedłem do EyePet od strony kilkuletniego brzdąca, któremu rodzice sprawili niemały prezent. Charakter gry podkreślają reklamówki, lekkie i przyjemne intro, a także sama konstrukcja zabawy, która pozwala bawić się zarówno samemu dzieciakowi, jak i pozwolić opiekunom wpływać na to, co się aktualnie dzieje. Subtelnie pomagać, podpowiadać, a w gruncie rzeczy razem spędzać czas. Pod tym względem EyePet spełnia swoje zadanie znakomicie, poza tym wydaje się, że doskonale przygotowuje dziecko do podstawowej odpowiedzialności. Przed kupnem psa, lepiej najpierw zainwestować w wirtualnego zwierzaczka i sprawdzić, czy pociecha da sobie z nim radę. Kiedyś wystarczały tamagotchi, ale wciskanie guzika raz na kilka godzin jest nieporównywalnie bardziej ułomne niż bezpośrednia zabawa i opieka nad EyePetem. Nawet jeśli ten faktycznie nie istnieje.

IMAGINARY FRIEND

Nie ma jednak powodów do niepokoju, dziecko nie zatraci kontaktu z rzeczywistością. Sam zwierzak wygląda na tyle nietypowo, że nie sposób pomylić go z czymkolwiek realnym. Na pierwszy rzut oka to skrzyżowanie małpki z pieskiem, a design znowu wyszedł Sony wybornie, jak w przypadku choćby LittleBigPlanet – czegoś takiego jeszcze nie było. Wygląd pupila można modyfikować, więc futro mojego EyePeta błyskawicznie stało się jaskrawo zielone, a na łebku zawitała modna czapeczka z daszkiem. Dzięki temu tym tytułem może bawić się rodzeństwo lub grupka przyjaciół i każdy będzie miał własny profil z unikalnym zwierzątkiem. Wejście w grę ułatwia idealne spolszczenie, nie wyobrażam sobie wydawania takiej pozycji bez niego. Od początku obecny jest nie do końca poukładany doktorek, który rzeczowo i żartobliwie objaśni początkowe zasady, a potem odblokowujące się opcje. Jego wejścia są na pewno pomocne dla szkraba, choć kiedy przychodzi czas właściwego zadania, lepiej by rodzic był w pobliżu. Sporo kłopotu potrafi sprawić, wydawałoby się banalna, instrukcja „spraw, aby EyePet skoczył, a potem go przewróć" i w tym momencie gra nie pomaga w żaden sposób. Symbole pojawiające się na ekranie nie zawsze są zrozumiałe, dlatego obecność opiekuna jest zalecana.

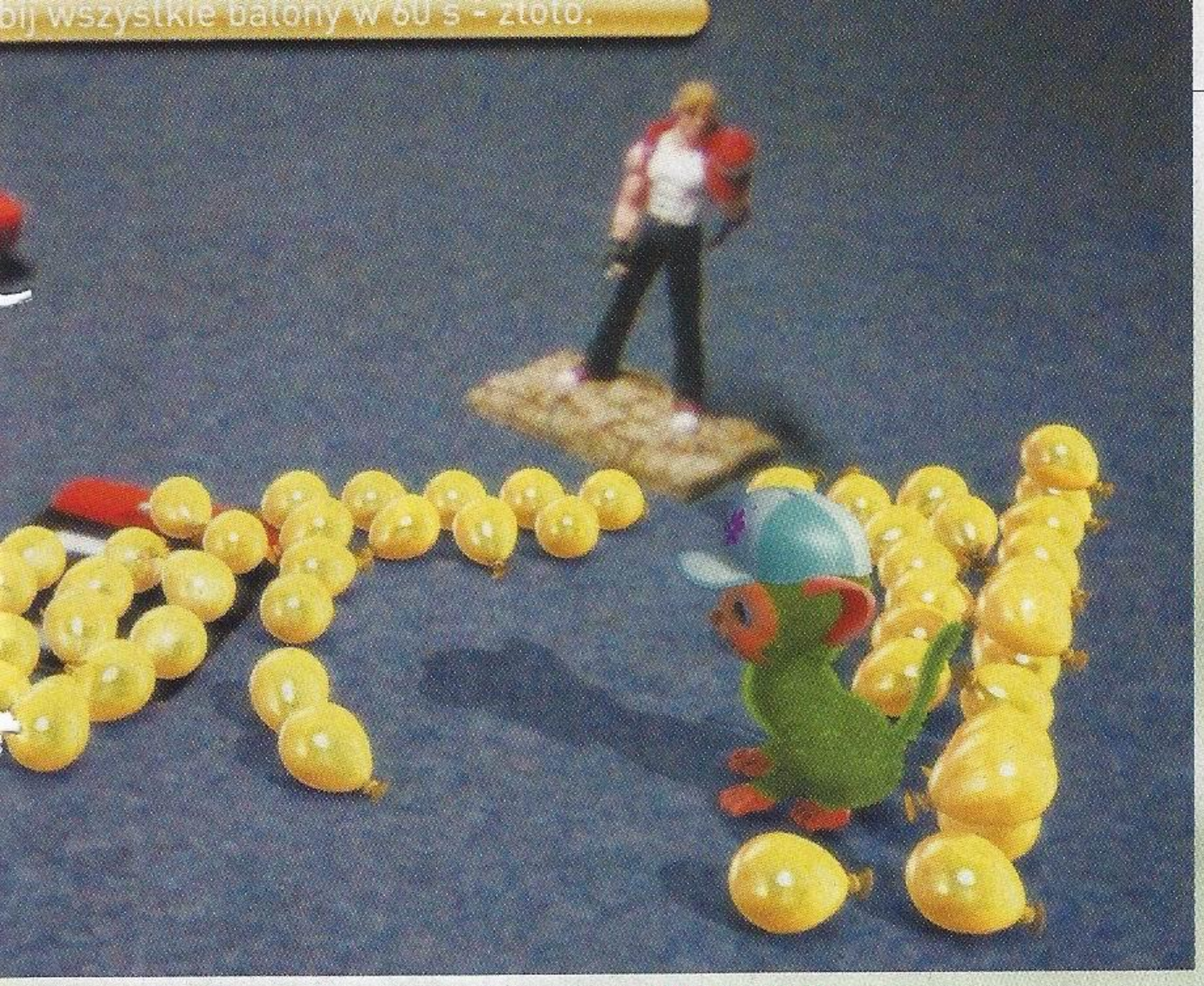
X-RAY SKANER! Jak widać na załączonym obrazku, swego EyePeta można dogłębnie prześwietlić metodami rodem z CBA, by sprawdzić, czy nie połknął jakiejś łapówki na haczyku.

W POWIETRZU

Fajnie – jest zwierzak, kamera wykrywająca ruchy, ale czy taka zabawa się sprawdza? W końcu nie da się ukryć, że zmusza do robienia rzeczy absurdalnej, czyli bawienia się z tworem widocznym jedynie na ekranie telewizora. EyePeta nie można przecież dotknąć, nie przybiegnie na zawołanie, a co więcej – nie zawsze nas rozpozna. Gra miewa kłopoty z odczytaniem intencji i czasem zdarza się, że pupil po prostu biega w kółko albo siada i czeka na nas, mimo że intensywnie staramy się przykuć jego uwagę. Sytuację można nieco poprawić odpowiednio doświetlając pokój – ważne, by światło rozchodziło się równomiernie i nie było zbyt mocne. Gotowi na rozsunięcie zasłon? Pierwszy kontakt z wyimaginowanym stworzonkiem jest osobliwy, bo postanowiono mocniej związać emocjonalnie dzieciaki z EyePetem i początek zabawy to obcowanie z... jajkiem. Można je prześwietlić, popukać w nie, a potem nagrzać specjalną suszarką i być świadkiem wykluwania się małego koleżki.

MYDŁO, MYDŁO WSZYSTKO UMYJE

Zadań jest sporo i nie są to nudne komunały, tylko wymagają pełnego zaangażowania od pociechy. Pose-



JUTRO BĘDZIE FUTRO W innym kolorze, a co! A zamiast pirackiej bandanki, jakiej nie powstydziby się Marcus Fenix, na głowę założymy śliczny kapelutek...

LET'S GO BOWLING! Zasady eyepetowego bowlingu są banalne – zwierzątko staje na wirtualnej pochylni, którą na cel nakierowuje gracz, zwija się w kulkę i stacza wprost na kręgle. Nie napiszemy, że boki zrywać, albo że jest to jakiekolwiek wyzwanie, ale sympatyczna zabawa dla dzieciaka na pewno.

gregowano je w czytelny trening obejmujący 15 dni, po cztery czynności dziennie – tyle, że nie ma limitu i można swawolić do woli. Nienajgorzej wypadają już początkowe możliwości – EyePet skacze do machającej mu dłoni, lubi być głaskany, a jeśli nie mamy pomysłu, sam się przez chwilę sobą zajmie. Ale menu (obsługiwane padem, więc obecność rodzica jest nieoceniona!) zawiera szereg różnorodnych czynności. Kąpiel brzmi banalnie, ale lepiej do niej przywyknąć, bo po każdym włączeniu konsoli, wokół zwierzaka lata wierne stadko much, które można odpędzić jedynie myciem. Lanie szamponu, mydlenie i spłukiwanie – zastanawiacie się jakim cudem gra wie, co chcemy zrobić? Posłużono się sprytnym wytrychem, bo kamera nie wychwyciłaby skomplikowanych gestów. Do zestawu dołączono specjalną kartę, która może przeistoczyć się w jakikolwiek przedmiot z gry. Wystarczy potrzymać ją przy symbolu suszarki i można po kąpieli przyspieszyć wysychanie nieboraka. Można spróbować sił w wariacji na temat kręgli, nasypywaniu ciastek do miski albo poćwiczyć refleks na trampolinie. Oczywiście rzeczy reagują na przechył i prędkość z jaką ruszamy kartą (ma uchwyt, by dobrze leżała w dłoni), a niezła fizyka potęguje wrażenie realizmu. System niewątpliwie się sprawdza, tylko trzeba pamiętać, by nie oddalać zbytnio ręki od kamery, bo potrafi ona „zgubić" kartę z pola widzenia. Może nie jest to zapowiadana przez Sony „Różdżka", ale wygląda jak olbrzymi krok w jej kierunku.

MARKER I KARTKA PAPIERU

Pojawiają się też zadania zupełnie inne, a jedno z najbardziej spektakularnych polega na uczeniu małego nicponia rysowania. Po prostu przykładamy kartkę z obrazkiem do kamery i czekamy, aż gra go przyswoi. Trzeba pamiętać, by kontury były wyraźne, a sam obrazek nie dorównywał złożonością dziełom Jana Matejki. EyePet na początku robi niewyraźne bohomazy, ale z czasem zaczyna wprawnie operować wirtualną kredką i tworzy niemal idealne kopie podanych rysunków.

Gra sama podsuwa pomysły, z których dzieci będą zadowolone. Samochód, drzewo, znana postać – takie hasła przemawiają do najmłodszych, ale sprawdzałem i zwierzak radził sobie nawet z dużo bardziej skomplikowanymi kształtami. Co więcej, gra pozwala wcielić nasze dzieła w życie – przynajmniej te wirtualne, ale to i tak radocha zobaczyć jeżdżące wokół zwierzątka auto, które chwilę wcześniej samemu się stworzyło markerem. Wystarczy jedynie trzymać się ogólnie zakreślonych reguł (grube kontury, kartka nie w kratkę), więc poradzi sobie z tym absolutnie każdy. Jeśli zabawki można podzielić na generacje, jak konsole, EyePet należy do najnowszej z nich.

ZESTAW ZADAŃ JEST KOMPLETNY I WYRAŹNIE CZUĆ, ŻE NIE JEST TO BUDŻETOWY EKSPERYMENT SONY, A TYTUŁ DUŻEGO KALIBRU, DO TEGO WPROST STWORZONY NA PREZENT OD MIKOŁAJA

NA CAŁEGO

Po każdym rozpracowanym zadaniu, grający brzdąc jest nagradzany deszczem nagród – wściekle kolorowymi ubrankami dla zwierzaka, nowymi zabawami czy przedmiotami. Jest co robić, ambitni mogą powalczyć o lepszy czas, a w związku z tym medal. W dowolnej chwili można strzelić sobie fotkę z EyePetem, gra generalnie niczego nie narzuca, do niczego nie zmusza. Mnie na przykład nudziłoby ciągłe bawienie się w bieganie, ale rozumiem, że najmłodsi właśnie w tym się odnajdą. Zestaw zadań jest kompletny i wyraźnie czuć, że nie jest to budżetowy eksperyment Sony, a tytuł dużego kalibru, do tego wprost stworzony na prezent od Mikołaja. Jego jedynymi wadami są niedokładne miejscami sterowanie i brak czytelnej instrukcji jak wykonywać niektóre zadania. Jednak wystarczy, że obok usiądzie rodzic, a gra powinna przynosić czystą radość. Bardzo trudno o familijną alternatywę dla tej pozycji, ciepło wręcz bije od telewizora, kiedy w wirtualnej przestrzeni hasa nasz pupil. Jestem pewien, że część opiekunów położy pociechy do łóżka i samemu wróci na chwilę do gry, by zadziwić się zastosowaną technologią. Kto by przypuszczał, że jeszcze tyle można wycisnąć z poczciwej kamerki? Wraz z EyePetem zapędzenie dzieci do spania stało się zadaniem wręcz niemożliwym. Całe szczęście zawsze można wyciągnąć kabel zasilający od PS3... ■■

OCENA 8.5/10

+ PO POLSKU, IDEALNA DLA NAJMŁODSZYCH
– NIE ZAWSZE CZYTELNE INSTRUKCJE, PROBLEMY ZE STEROWANIEM

TWÓJ WŁASNY, CAŁKOWICIE BEZPIECZNY MOGWAI...

Mega frajda

Dziś wejście w świat konsolowej rozgrywki jest bezbolesne, nie trzeba wgrywać gier z kaset magnetofonowych, dopowiadać sobie grafiki, a co jakiś czas ukazują się takie tytuły, jak EyePet, które są stworzone wyłącznie dla dzieci. My graliśmy w Mortale, w Contrę i Duke Nukem 3D i nie zauważyłem do tej pory skrzywień psychiki, ale dla rodziców to na pewno większy komfort, jeśli wiedzą, że ich pociecha nie bawi się w zabijanie, a opiekuje pocieszn ych zwierzaczkiem. EyePet za pierwszym podejście zapewni kilka godzin zabawy, co chwilę kusząc nowymi mini-grami, a poza tym wiele z nich (mycie, karmienie) trzeba powtarzać cyklicznie. Jeśli Sony uda się wypromować ten tytuł, powstanie armia graczy ze wspaniałymi wspomnieniami z dzieciństwa

FORZA MOTORSPORT 3

NAJLEPSZA GRA WYŚCIGOWA NA OBECNEJ GENERACJI KONSOL

txt: BLIZZ

XBOX 360

- Wydawca: Microsoft
- Producent: Turn 10
- Liczba graczy: 1 (8)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: Gra jest niemal bezbłędna grywalnościowo: model jazdy i sterowanie na padzie genialne, liczba tras i samochodów satysfakcjonująca... Są tylko dwie dyskusyjne kwestie – jakość grafiki (jak na mój gust za mało efektów) oraz dostępność – tylko jedna platforma, podobnie jak w przypadku GT5, sprawi, że grę docenią niemal wyłącznie posiadacze X360 lub absolutni maniacy konsol, mający obie platformy, a nie jest to zbyt liczna grupa. Tak samo zresztą stanie się z GT5. W starciu jakościowym przewiduję remis. 9/10

Wyobraźcie sobie scenkę: jesteście głodni, w barze sushi znany kucharz od pięciu lat próbuje skończyć potrawę, a z amerykańskiej restauracji obok dobiega zapach pysznego, świeżutkiego steku, który właśnie zjechał z grilla. Gdzie wejdziecie?

HELLO, I'M DAN

Poznajcie Dana Greenawalta. Ten facet jest dla serii Forza Motorsport tym, kim dla Gran Turismo jest Kazunori Yamauchi. Nie miał łatwego zadania – rzucenie wyzwania dziełu Polyphony w oczach wielu było skazane na porażkę. Jednak Danowi, absolwentowi teologii (!), byłemu nauczycielowi mixed martial arts (!!), oraz zespołowi Turn 10 udało się tego dokonać. Od czasu premiery GT4, Dan z kolegami dostarczają właśnie trzecia grę na konsole stacjonarne, podczas gdy konkurencja z Polyphony nie wydała nawet jednej (płatne demko GT5 się nie liczy). Każdy ich kolejny tytuł stanowi dla serii poważny krok naprzód, wnosząc wiele nowych rozwiązań i ulepszając niedoskonałości. Z całą pewnością odpowiedź Yamauchiego, kiedy już nadejdzie, będzie potężna, ale aktualnie królem (królową?) konsolowych wyścigów jest Forza Motorsport 3.

THE KING OF KINGS

Już od czterech lat na pytanie o grę będącą najlepszym symulatorem wyścigów samochodowych, ich miłośnicy odpowiadają – Forza Motorsport. Jeśli chodzi o model jazdy i fizykę, gra faktycznie nie ma sobie równych. Na tle konkurencji wyróżniają ją także zniszczenia, możliwość tuningu nie tylko mechanicznego, ale także wizualnego, czy wreszcie opcja malowania samochodów, którą wielu graczy wyniosło do poziomu prawdziwej sztuki. W całym pakiecie rzeczy, które seria do tej pory oferowała, brakowało jednego ważnego czynnika, który umożliwiłby jej powiększenie kręgu odbiorców – przystępności. Forza Motorsport 2 to gra, w którą ciężko było wskoczyć osobom mającym na codzień styczność z grami nieco lżejszego kalibru. Drugim poważnym mankamentem poprzedniej części była niezbyt imponująca oprawa. Na szczęście w przypadku trzeciej odsłony serii sprawa ma się zupełnie inaczej, ponieważ przystępność to jej nowe imię, a i wizualnie postęp jest nielichy.

PIĘKNE BESTIE

Już samo menu robi pozytywne wrażenie i akcentuje to, co w tej grze najważniejsze – można w nim oglądać aktualnie wybrany samochód na tle pięknego krajobrazu. Auta w Forza Motorsport 3 wykonano wspaniale, a twórcy są tego w pełni świadomi, więc na każdym kroku prezentowane są na wielkim zbliżeniu. Ilość trójkątów, z których zbudowano pojazdy, wzrosła od poprzedniej części dziesięciokrotnie, przez co geometrii pojazdów nie można już nic zarzucić. Odbicia na karoserii są świetne, znakomicie też prezentują się chromowane wykończenia, jedynie refleksy na szkle i efekt odbicia słońca nie do końca wygląda tak, jak w realu.

Oprócz znakomitego odwzorowania kształtów pojazdów, w trzeciej Forzy nie zabrakło także wnętrz tych wszystkich motoryzacyjnych cacek. Możliwość prowadzenia auta i obserwowania wskazań zegarów, spoglądania w lusterka i rozglądania się po kabinie to świetny patent. Nawet, jeśli będziecie woleli obserwować akcję na torze z kamery ustawionej za autem, warto choć raz zajrzeć do środka i obejrzeć różnorodne wnętrza, aby docenić ogrom pracy, jaki twórcy włożyli w ten element. Tradycyjnie już podczas samego wyścigu na trasie rywalizuje osiem pojazdów, więc często dochodzi do kolizji i wypadków. Niestety, wizualizacja zniszczeń, choć w żadnym wypadku nie wygląda źle, odstaje nieco od poziomu reszty grafiki. Otarcia na samochodach są w zbyt małej rozdzielczości, przez co wyglądają na zbliżeniach, jak ponaklejane szare placki, a nie faktycznie ubytki lakieru. Ten element można było nieco bardziej dopracować.

Wykonanie torów, na których rozgrywają się wyścigi, to także pierwsza klasa. Przygotowano je z ogromną dbałością o szczegóły (jako miłośnik Le Mans byłem pod wielkim wrażeniem, jak wiele smaczków udało się twórcom oddać w wirtualnym świecie). Tory wyścigowe nie robią oczywiście takiego wrażenia, jak obiekty położone w bardziej malowniczych miejscach. Górskie przełęcze, nadmorskie serpentyny, ciasne uliczki biegnące przez malownicze miasteczka, czy masywny stadion w pustynnej okolicy, robią bardzo pozytywne wrażenie, dzięki dużej ilości obiektów oraz realistycznej i żywej palecie barw. A jak grafika prezentuje się na tle konkurencji? Porównując grę do Gran Turismo 5: Prologue, Forza nie ma się czego wstydzić. Poziom jest bardzo zbliżony, a porównując konkretne trasy i samochody ciężko wyłonić zwycięzcę – odbicia i przejścia barw na karoseriach lepiej prezentują się w grze Polyphony, ale w wielu sytuacjach Forza prezentuje się co najmniej tak samo ładnie. Dopiero za parę miesięcy przekonamy się jak wypadnie w starciu z finalną wersją Gran Turismo 5.

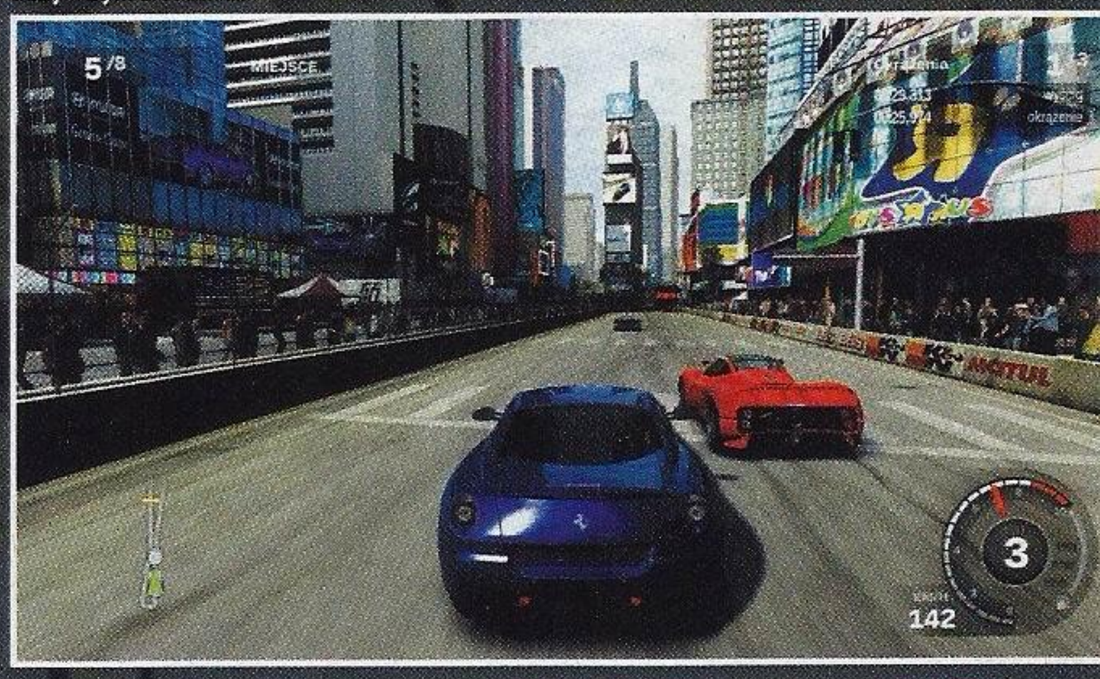
Oczywiście Forza mimo znakomitej grafiki nie atakuje oczu na każdym kroku efektami graficznymi, jak robi to GRID czy NFS Shift, więc pomimo wysokiego poziomu technicznego oprawy, nie jest ona aż tak widowiskowa. Ale to nadal absolutna pierwsza liga.

Aha, jeśli macie trzy Xboxy 360, to możecie otoczyć się trzema ekranami dla większego wczucia się w akcję.

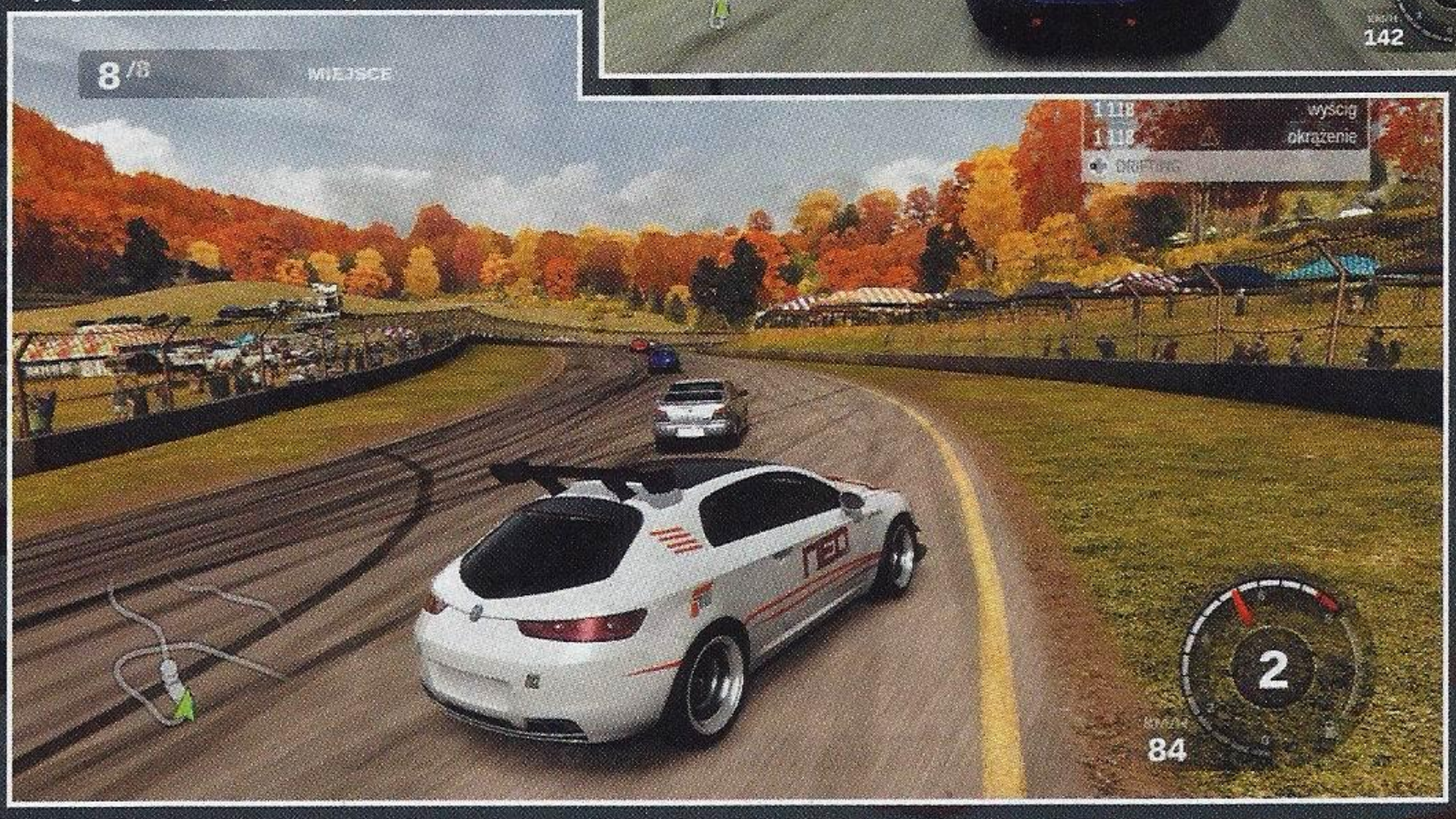
Skoro już przy oprawie jesteśmy, wspomnę także o dźwięku. Odgłosy silników są znakomite. O ich realizm zadbali dźwiękowcy, którzy na hamowni przez wiele miesięcy katowali realne wersje wszystkich tych wirtualnych cudeniek, nagrywając je pracowicie i wydobywając ich prawdziwe brzmienie. Odgłosy stłuczek oraz pisk opon znakomicie się z nimi komponują. Podczas poruszania się po menu przygrywa przyjemna muzyczka. Soundtrack towarzyszy także zmaganiom na torze, ale pomimo wielu godzin, które już wyjeździłem za wirtualnym kółkiem, nie mogę powiedzieć, żeby zrobił na mnie jakieś wrażenie. Zbyt skupiam się na ryku silników, aby słuchać przygotowanych utworów – tylko on towarzyszył mi w poprzedniej części i chyba tylko on towarzyszyć mi już będzie tutaj. Zresztą od pierwszej części tej gry mam do muzyki w Forzie stosunek „albo Junkie XL, albo nic", więc na razie Turn 10 odpowiada mi – „nic".

PIĘKNE CACKO Forza Motorsport 3 jest śliczna i zdaje sobie z tego sprawę. Kamera w menu cały czas krąży wokół samochodu, pokazując go w całej okazałości. Gdy chwilę nic nie robimy, menu znika, i zostaje samo auto. Szkoda, że krajobraz jest zawsze ten sam.

UWAGA – PRZEBUDOWA! Tor biegnący ulicami Nowego Jorku został przebudowany – dodano spowalniające szykany. Osoby jadące na pamięć mogą się zdziwić. Szkoda, że zniknęła dłuższa wersja tej trasy – była ciekawsza.



LISTA ZAWODÓW Każdy puchar można przejechać wybierając go z listy zawodów. Gra zaznacza, gdzie możemy pojechać aktualnym autem, gdzie innym samochodem z garażu, do jakich zawodów brakuje nam odpowiedniej fury, a gdzie nie mamy jeszcze dostępu.



ZA KÓŁKIEM

Forza Motorsport 3 jest najbogatszą pod względem zawartości częścią serii. Jeżeli zdecydujecie się na instalację zawartości dodatkowej z drugiego dysku (o czym więcej w ramce), do Waszej dyspozycji zostanie oddane aż 405 samochodów. Oczywiście, tradycyjnie już dla gier z tego nurtu ścigałek, liczba ta jest nieco naciągana, ponieważ różne malowania samochodów wyścigowych to nie są tak naprawdę różne modele, niemniej jednak zawartość garażu jest imponująca. Znajdziecie tutaj auta producentów ze wszystkich części świata, od malutkich aut miejskich, jak Fiat 500 czy Chevrolet Aveo, przez kompakty, limuzyny, klasyczne muscle cary, SUVy, nowoczesne auta sportowe, aż po supersportowe cacka, jak Enzo czy Veyron. Listę samochodów znanych z ulic uzupełniają wyścigowe potwory – od samochodów turystycznych po zrywające asfalt prototypy z Le Mans. Każde auto przypisane jest do jednej z klas, a także opisane specjalnym indeksem wydajności, dokładnie wskazującym jego możliwości na drodze.

Jak zwykle w przypadku gier wyścigowych z zacięciem symulacyjnym, dużo czasu spędzicie na kupowaniu rozmaitych ulepszeń zmieniających osiągi samochodu. W najnowszej odsłonie serii wszelkiego rodzaju modyfikacji jest prawdziwe zatrzęsienie. Rewelacyjnym patentem, który na pewno zainteresuje wszystkich lubiących się ścigać, a niekoniecznie znających się na samochodowych bebechach, jest opcja szybkich ulepszeń. Na czym polega? Zamiast samodzielnie dobierać ulepszenia, które chcecie zamontować w samochodzie, możecie zlecić to konsoli, wybierając odpowiednią klasę docelową i indeks wydajności po ulepszeniu pojazdu. Ba, konsola nawet zwróci uwagę, jeśli wybierzecie auto, którym raczej nie macie szans w aktualnie wyznaczonych zawodach, i zaproponuje skorzystanie z szybkiego ulepszenia, aby wydajność pojazdu była zoptymalizowana pod ich kątem. To kolejne usprawnienie – jeśli nie interesujecie się tuningiem, tylko wyłącznie ściganiem, nawet nie musicie wchodzić do sklepu z częściami – wystarczy, że wciśniecie A i zapłacicie wystawiony przez konsolę rachunek. Po zakupie części można naturalnie oddać się dostosowywaniu ich parametrów w celu osiągnięcia żądanych właściwości jezdnych auta. Wszystkie opcje są dokładnie opisane, dzięki czemu nawet

FORZA MOTORSPORT 3 JEST NAJBOGATSZĄ POD WZGLĘDEM ZAWARTOŚCI CZĘŚCIĄ SERII. JEŻELI ZDECYDUJECIE SIĘ NA INSTALACJĘ ZAWARTOŚCI DODATKOWEJ Z DRUGIEGO DYSKU, DO WASZEJ DYSPOZYCJI ZOSTANIE ODDANE AŻ 405 SAMOCHODÓW

DRUGI DYSK

Druga płytka, którą znajdziecie w pudełku, zawiera dodatkowe auta i trasy, a jej zawartość wymaga instalacji. Trzeba ją przeprowadzić włączając grę z pierwszego dysku – konsola zgłupieje jeśli bezpośrednio z menu zrzucicie obraz na HDD. Podczas trwającej raptem minutę instalacji można podziwiać shoty z gry, prezentujące szeroki wybór aut i torów. Cała zawartość drugiej płyty to łącznie 1,9 GB, ale jeśli nie macie tyle wolnego miejsca, możecie zainstalować tylko wybrane komponenty zawartości dodatkowej. Składają się na nią trzy paczki samochodów oraz jeden zestaw dodatkowych tras (Nurburgring, Fujimi Kaido i Rally Di Positano). Niestety ta ostatnia paczka waży aż 700 MB, na kartę pamięci, więc się nie zmieści.

5/8 MIEJSCE

MOTORYZACYJNE CIEKAWOSTKI
czyli o szczegółach i smaczkach

Forza 3 to rozbudowana gra z mnóstwem ciekawostek, z których kilka możecie tu zobaczyć. Wiele elementów jest dopracowanych idealnie, choć ja czekam na kilka dodatkowych szlifów, jak choćby możliwość niezależnego wyboru jednostek mocy i prędkości.

TELEMETRIA
FM3 to symulator z prawdziwego zdarzenia. Liczy najdrobniejsze szczegóły dotyczące zachowania się auta na torze. W dowolnym momencie podczas wyścigu czy replaya można wcisnąć przycisk i obserwować rzędy cyferek i wykresów opisujące wszystko – od obrotów, przez przeciążenia, po temperaturę każdej z opon.

MALOWANIE
Malowanie pojazdów to jedna z najtrudniejszych, najbardziej czasochłonnych, ale i najbardziej satysfakcjonujących opcji w Forzie. Korzystając z prostych kształtów gracze tworzą piękne pojazdy, ale stworzenie czegoś wyjątkowego to naprawdę ciężka praca. Jej owoce można później sprzedać za pośrednictwem swojej witryny.

CUDA NIEWIDY
Pamiętacie, jak w zapowiedziach twórcy gry chwalili się, że liczą nawet takie szczegóły, jak kąt odgięcia ścianek opony podczas poślizgu? Nie żartowali – wystarczy postawić auto bokiem, wejść do trybu cykania fotek i zrobić zoom na koło, aby przekonać się o tym samemu. Takie smaczki i szczegóły robią wrażenie.

SZYBKIE ULEPSZENIE
Wspomniana opcja automatycznego ulepszania pojazdu. Konsola wybierze najbardziej odpowiadające części, aby osiągnąć zadany indeks wydajności. Nie macie możliwości wskazania jej, czy bardziej interesuje Was prędkość, przyspieszenie, czy właściwości jezdne, więc poniekąd kupujecie kota w worku.

osoby, które nie pracowały wcześniej w zawodzie mechanika, będą mogły spróbować swoich sił, a po dokonaniu modyfikacji zapisać zestaw ustawień, aby wykorzystać go w przyszłości.

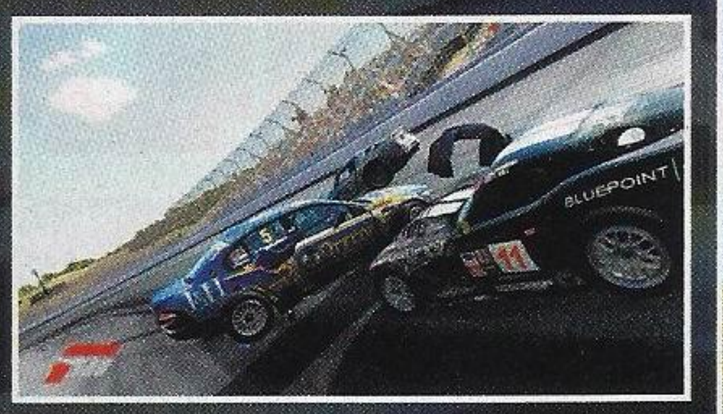
HIT THE ROAD, JACK!

Na początku kariery konsola sprawdza styl jazdy i proponuje odpowiedni poziom trudności. Składa się na niego poziom umiejętności konsolowych przeciwników, systemy wspomagające ABS, TCS i STM, ustawienia linii optymalnego toru jazdy czy też poziom wpływu zniszczeń na parametry jezdne auta. Ustawienia możecie zmienić w dowolnym momencie gry, więc nie sposób zakończyć zabawy na jakichś szczególnie trudnych zawodach. Poziom trudności determinuje jednak zarobki w wyścigach. Tym większa szkoda, że najnowsze ułatwienie, które pozwala czerpać radość z gry największym nowicjuszom, czyli cofanie czasu, nie jest elementem limitowanym w zależności od poziomu trudności, jak to choćby było w GRID. Tutaj w dowolnym momencie wystarczy wcisnąć przycisk „back" i konsola usłużnie przewinie wyścig o kilka chwil do tyłu. Nie ma żadnego limitu korzystania z tego mechanizmu (poza oznaczeniem w sieciowych tabelach wyników). To powoduje, że nie ma żadnej motywacji, aby z tego ułatwiacza nie korzystać – byłoby znacznie lepiej, gdyby gracz miał jakąkolwiek nagrodę za wykazanie się w trakcie wyścigu.

Sam przebieg kariery zmienił się dość znacznie. Nie ma już nieco wymuszonego podziału na regiony (i dobrze – poprzednio autorzy nie potrafili wykorzystać potencjału tego rozwiązania), zamiast tego gra podzielona jest na sezony wyścigowe. W jednym sezonie do przejechania jest tak naprawdę tylko jeden puchar, składający się z kilku rund. Brzmi prosto, ale zapewniam, że szybko takiego sezonu nie skończycie,

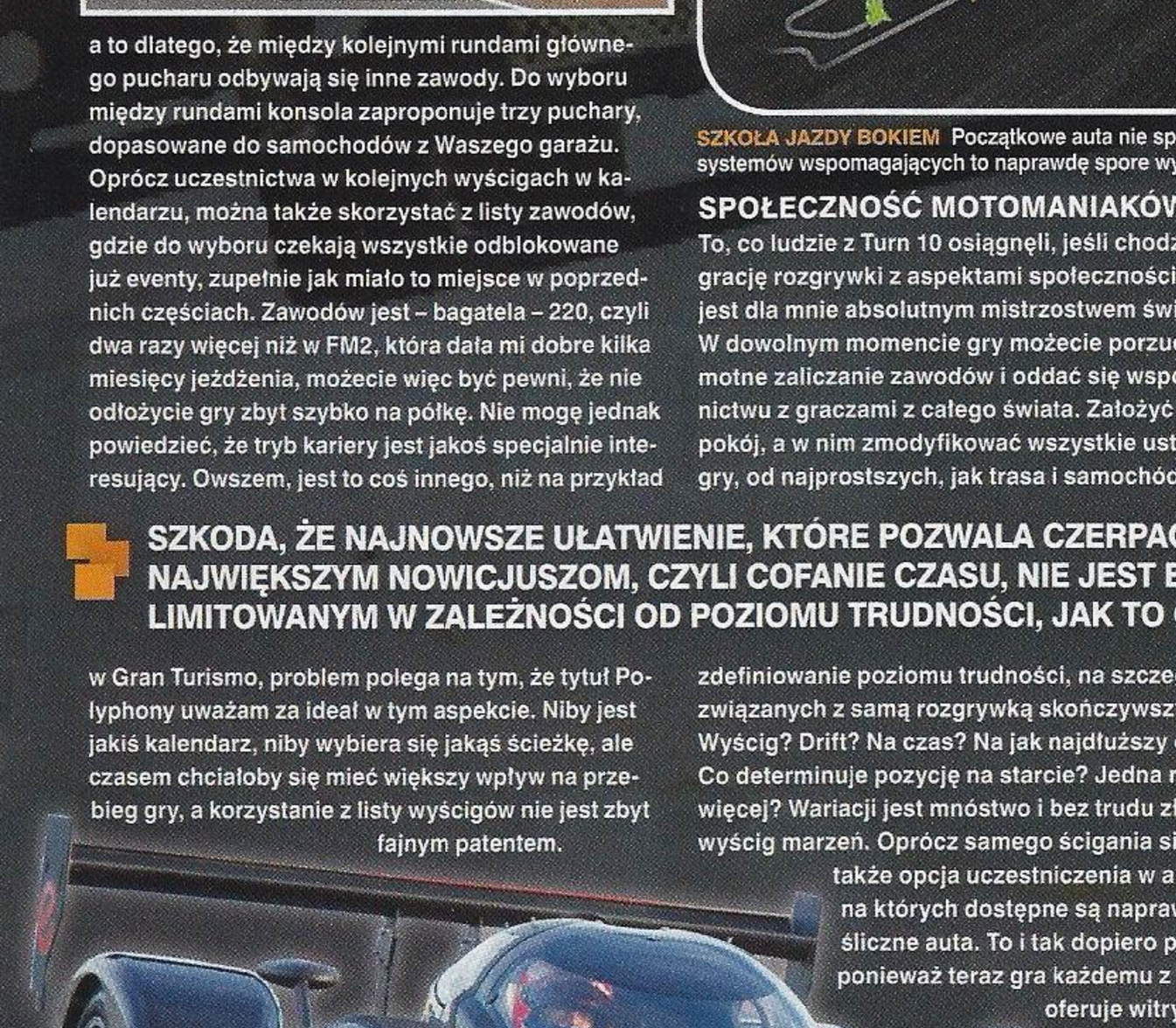
ŚWIATŁA, KAMERA, AKCJA! W dowolnym momencie możemy cyknąć fotkę, którą można podzielić się przez witrynę gracza lub stronę forzamotorsport.net. Gra pozwala nawet eksportować filmy w formacie wmv z replayów!

HISTORIA CHOROBY Gra prowadzi skrupulatne statystyki, dotyczące Waszych dokonań w świecie FM3. Fajna sprawa, choć dziennik w Gran Turismo jest bardziej rozbudowany.



SZKOŁA JAZDY BOKIEM Początkowe auta nie sprawiają specjalnych problemów, ale opanowanie potworów pokroju tysiąckonnego Veyrona bez systemów wspomagających to naprawdę spore wyzwanie.

a to dlatego, że między kolejnymi rundami głównego pucharu odbywają się inne zawody. Do wyboru między rundami konsola zaproponuje trzy puchary, dopasowane do samochodów z Waszego garażu. Oprócz uczestnictwa w kolejnych wyścigach w kalendarzu, można także skorzystać z listy zawodów, gdzie do wyboru czekają wszystkie odblokowane już eventy, zupełnie jak miało to miejsce w poprzednich częściach. Zawodów jest – bagatela – 220, czyli dwa razy więcej niż w FM2, która dała mi dobre kilka miesięcy jeżdżenia, możecie więc być pewni, że nie odłożycie gry zbyt szybko na półkę. Nie mogę jednak powiedzieć, że tryb kariery jest jakoś specjalnie interesujący. Owszem, jest to coś innego, niż na przykład w Gran Turismo, problem polega na tym, że tytuł Polyphony uważam za ideał w tym aspekcie. Niby jest jakiś kalendarz, niby wybiera się jakąś ścieżkę, ale czasem chciałoby się mieć większy wpływ na przebieg gry, a korzystanie z listy wyścigów nie jest zbyt fajnym patentem.



SPOŁECZNOŚĆ MOTOMANIAKÓW

To, co ludzie z Turn 10 osiągnęli, jeśli chodzi o integrację rozgrywki z aspektami społecznościowymi, jest dla mnie absolutnym mistrzostwem świata. W dowolnym momencie gry możecie porzucić samotne zaliczanie zawodów i oddać się współzawodnictwu z graczami z całego świata. Założyć własny pokój, a w nim zmodyfikować wszystkie ustawienia gry, od najprostszych, jak trasa i samochód, przez zdefiniowanie poziomu trudności, na szczegółach związanych z samą rozgrywką skończywszy. Wyścig? Drift? Na czas? Na jak najdłuższy dystans? Co determinuje pozycję na starcie? Jedna runda czy więcej? Wariacji jest mnóstwo i bez trudu złożycie wyścig marzeń. Oprócz samego ścigania się, jest także opcja uczestniczenia w aukcjach, na których dostępne są naprawdę śliczne auta. To i tak dopiero początek, ponieważ teraz gra każdemu z Was oferuje witrynę sklepową, na której wystawcie na sprzedaż ustawienia tuningu, malowania samochodów czy własne motywy graficzne, z których inni gracze skorzystają podczas tworzenia własnych projektów. Każdy z takich elementów można oddzielnie wycenić, istnieje również opcja ograniczenia liczby dostępnych sztuk. Nie zabrakło także dzielenia się replayami i fotkami cykniętymi w Photo Mode. Aby dało się wygodnie poruszać w tym natłoku zawartości, wszystkie elementy opisane są przez słowa kluczowe. Wyłowienie perełek z morza badziewia umożliwia system oceniania treści.

SZKODA, ŻE NAJNOWSZE UŁATWIENIE, KTÓRE POZWALA CZERPAĆ RADOŚĆ Z GRY NAJWIĘKSZYM NOWICJUSZOM, CZYLI COFANIE CZASU, NIE JEST ELEMENTEM LIMITOWANYM W ZALEŻNOŚCI OD POZIOMU TRUDNOŚCI, JAK TO CHOĆBY BYŁO W GRID

UMARŁ KRÓL?

Król nie tyle umarł, co zniknął ze sceny cztery lata temu. Dan i kumple nie próżnują i od tego czasu robią pałacowy przewrót za przewrotem. Forza cały czas idzie naprzód. Oprawa najnowszej części stoi na najwyższym poziomie, a model jazdy i fizyka cały czas pozostają bezkonkurencyjne. Nowa kariera nie jest może szczególnie absorbująca, ale integracja jej z Xbox Live i wszystkie nowe funkcje społecznościowe są prawdziwym majstersztykiem. Pokaźna liczba zawodów, tras i samochodów ucieszy każdego maniaka motoryzacji. Nie ma na obecnej generacji lepszej gry wyścigowej, więc miłośnikom wyścigów nie pozostaje nic innego, jak udać się do sklepu, a następnie zanurzyć się we wspaniałym świecie Forza Motorsport 3. ■■

OCENA 9.5/10

+ OPRAWA, ZAWARTOŚĆ, COMMUNITY
– GRAFICZNE PRZEKŁAMANIA, NIEWYŁĄCZALNE COFANIE CZASU

JA POPROSZĘ STEK, ALE OBUDŹCIE MNIE NA SUSHI

FORZA 3 A SPRAWA POLSKA

O ile dotychczas brak polskiego Xbox Live nie dotykał graczy zbyt boleśnie, bowiem wielu z nich rejestrowało się po prostu na inne kraje, aby szaleć w sieci, teraz sytuacja przestała wyglądać tak różowo. Do każdej kopii Forza Motorsport 3 dodawane są zdrapki, dzięki którym można ściągnąć z sieci dodatkowy zestaw zawartości z trasami i autami, jednak gry z polskiej dystrybucji zdrapek są pozbawione, ponieważ oficjalnie nie ma skąd ich ściągnąć (to samo tyczy się także wersji limitowanej). Sensowność tej polityki jest żadna – czy kupując Porsche diler blokuje mi możliwość wrzucenia biegów powyżej trójki, bo i tak nigdzie w Polsce tym autem szybciej nie pojadę? Pozostaje mi tylko wskazać Wam Wyspy Brytyjskie, jako miejsce, z którego bez problemu można sprowadzić nieokaleczoną wersję gry.

RETROPLUS

Tym razem, zamiast obwieszczać wszem i wobec, że oto nadszedł kolejny miesiąc, a wraz z nim – !szok! – kolejne Retro, spróbuję gwoli eksperymentu napisać o czymś. Przede wszystkim, mające miejsce parę tygodni temu PGA zaowocowało miłą niespodzianką w postaci stoiska AtariOnline, na którym można było obmacać całkiem pokaźną kolekcję antycznego sprzętu, a nawet na tym i owym popykać. Kto był, ten wie. Mam nadzieję, że to nie jednorazowa inicjatywa. Pozdrowienia dla rozmownego pana, z którym można było pogaworzyć o tym, czy Jaguar miał szansę zawalczyć z PSX i na inne frapujące tematy. A z innej beczki – VG Live tuż, tuż. A Ty, czy masz już swoją wejściówkę? EKIPA RETRO+ POD WODZĄ DR MAXA

Dziś cofniemy się tak daleko w przeszłość, jak jeszcze w niniejszej rubryce się nam nie zdarzyło. Powrócimy bowiem do roku 1977, kiedy to towarzysz Gierek nadal wyprawiał z gospodarką naszego kraju istne cuda, w Czarnobylu ruszył pierwszy reaktor atomowy, prezydent RPA koronował się na cesarza, a legendarny Pele przeszedł na emeryturę.

ATARI 2600

Zaś w niepozornym państewku, znanym jako Stany Zjednoczone Ameryki, mała firma Atari wypuściła na rynek zabawkę o tajemniczej i nieco groźnie brzmiącej nazwie 2600.

Nie była to co prawda pierwsza konsola do gier, choć wielu mogłoby ją za taką uznać. Rzeczywiście, pocieszna Atarynka była urządzeniem pod wieloma względami przełomowym, któremu na wiele lat udało się ustalić standardy produkcji podobnych maszyn, a także rozpropagować gry video jako popularną i wszechobecną gałąź przemysłu rozrywkowego. Konsola odniosła tak spektakularny sukces, że w pierwszej połowie lat 80. słowo „Atari" stało się synonimem dla gier video jako takich – zaszczyt, który w drugiej połowie dekady przejąć miało Nintendo.

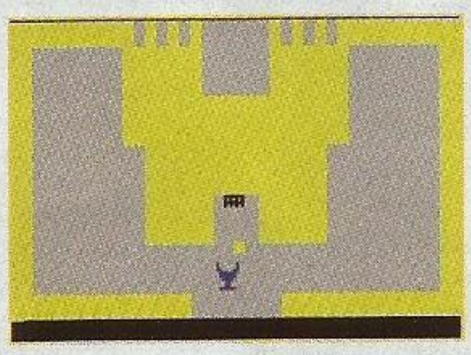
1973

Przejdźmy jednak do szczegółów. Co właściwie w tym niepozornym plastikowo-drewnianym pudełku było takiego, co na stałe zapisało się w historii branży? Ano, przede wszystkim, jako jedni z pierwszych Atarowcy postawili na architekturę konsoli opartą na układach scalonych i wymiennych kartridżach – wcześniej popularnym rozwiązaniem było raczej sprzedawanie maszynek z wbudowanym zestawem gier (bez możliwości dokupienia kolejnych). Jeśli komuś trudno sobie wyobrazić takową sytuację – powiedzmy, że to tak, jakby Microsoft wypuścił na rynek Xboxa 360 z wbudowanymi dwudziestoma grami, po czym porzucił go i zaczął pracować nad kolejnym systemem. Szalone lata siedemdziesiąte…

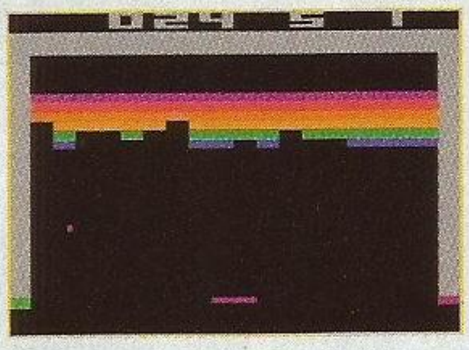
Jak to często bywa z rewolucyjnymi urządzeniami, Atari 2600 nie miała łatwej drogi na półki sklepowe. Cała heca rozpoczęła się w 1973 roku, krótko po założeniu firmy. Wtedy właśnie

DZIŚ ATARI TO JUŻ ZUPEŁNIE INNA FIRMA (DOSŁOWNIE, PRAWA DO MARKI NA PRZESTRZENI LAT WĘDROWAŁY Z RĄK DO RĄK), SKONCENTROWANA NA ZUPEŁNIE INNEJ DZIAŁALNOŚCI. NIE ZMIENIA TO FAKTU, ŻE GRACZE NIE ZAPOMNIELI O JEJ ZASŁUGACH, A DZIĘKI 2600 NA DŹWIĘK SŁOWA „ATARI" CO STARSZYM GORALOM OCZY WILGOTNIEJĄ Z NOSTALGII

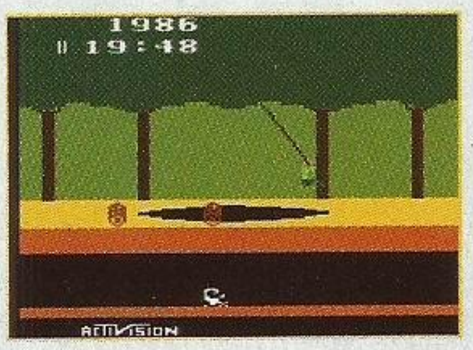
KIEDYŚ, PANIE, TO BYŁY GRY! CZYLI HITY ZE STAREJ KATARYNKI



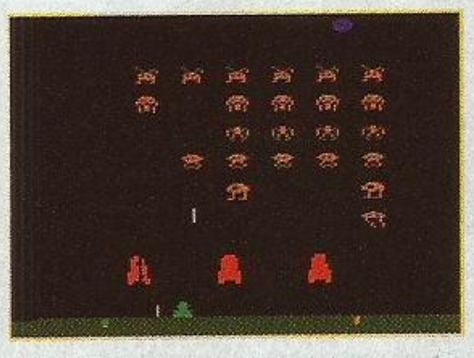
Adventure – nie dość, że jedna z pierwszych gier typu action-adventure, będąca protoplastą takich tytułów jak Zelda, to w dodatku pierwszy w historii przypadek ukrytego easter egga.



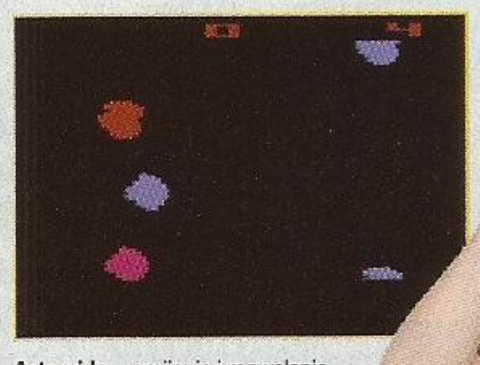
Breakout – czyli po ludzku Arkanoid, jedna z niestarzejących się gier. Zabawa w rozbijanie ściany klocków za pomocą odbijanej piłeczki dostarczała niezliczonych godzin zabawy.



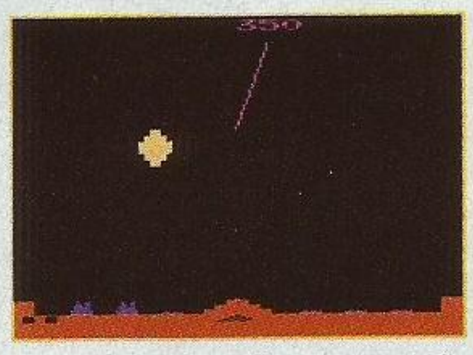
Pitfall! – 32 skarby pochowane w rozpikselowanej dżungli, 20 minut na ich odnalezienie i tylko jeden Harry – bujający się na lianach awanturnik.



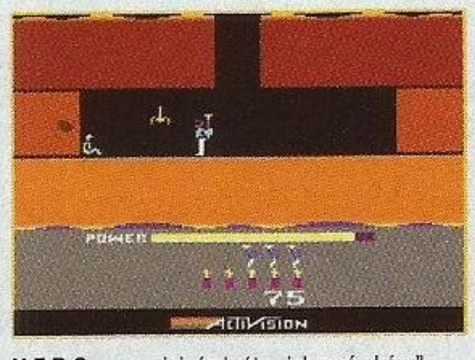
Space Invaders – kolejny klasyk (zresztą, na tej liście trudno o inne tytuły). Mały stateczek kosmiczny u dołu ekranu i kolejne fale floty niecnych obcych do rozwalenia.



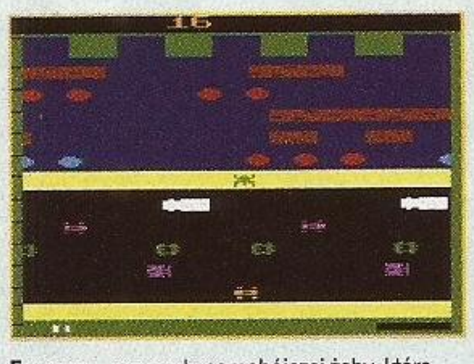
Asteroids – omijanie i rozwalanie asteroidów nigdy wcześniej nie było tak rajcowne. Nigdy później w sumie też.



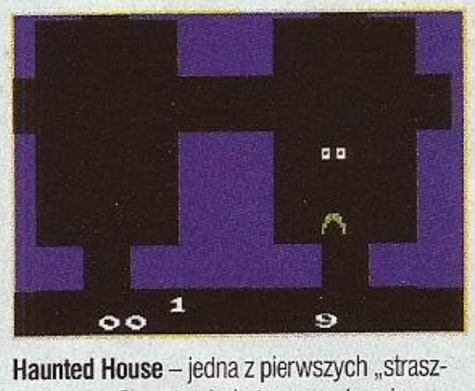
Missile Command – genialny w swej prostocie pomysł. Jako dowódca naziemnych baterii obronnych musimy ochronić od zagłady sześć ludzkich miast. Gra, podobnie jak większość z tej listy, doczekała się także odświeżonej wersji w 3D. O dziwo, całkiem niezłej.



H.E.R.O. – rozwinięć skrótu „jak mrówków" ale idea gry jedna i ta sama: Samotny bohater wyposażony w plecak (odrzutowy lub ze śmigiełkiem) i niełatwa misja uratowania górnika uwięzionego na dnie szybu kopalni.



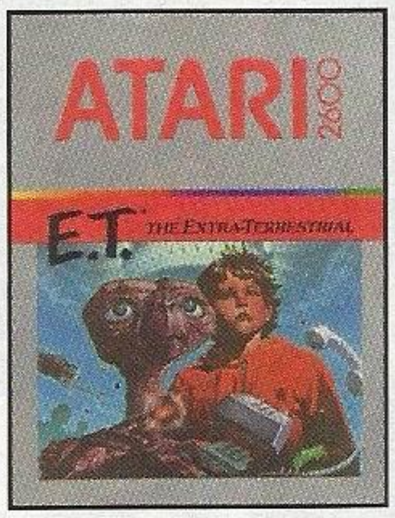
Frogger – przygody samobójczej żaby, która koniecznie musi przedostać się na drugą stronę ulicy/rzeki, unikając spłaszczenia przez przejeżdżające samochody i inne przeszkadzajki.



Haunted House – jedna z pierwszych „strasznych" gier. Samotny bohater przemierzający mroczne dworzyszcze, przedstawiony jako widoczna w ciemności para oczu. Daleką drogę przeszliśmy od tego antyku do Resident Evil.

Pac-Man – Pac-man jaki jest – każdy widzi. Niestety, konwersja klasyka z automatów została potraktowana po macoszemu, na czym Atari mocno się przejechało – zebrało baty od graczy i krytyków.

E.T. CZYLI EWIDENTNA TRAGEDIA



Nie ulega wątpliwości, że biblioteka gier na Atari 2600 pełna jest klasycznych tytułów. To jednak nie znaczy, że nie zdarzały się wtopy. Bez wątpienia największą z nich był E.T. – gra oparta na przebojowym filmie Stefana S. o sympatycznym kosmicie z wodogłowiem. Jak wiadomo „E.T. dzwonić do domu", wobec czego celem gry autorzy uczynili znalezienie porozrzucanych części międzyplanetarnego telefonu. Po znalezieniu wszystkich, gracz dostaje limit czasu na dotarcie do statku kosmicznego. Jeśli mu się uda, „zabawa" rozpoczyna się na nowo, ale części zmieniają swoje położenie. I tak do ubabranej śmierci, czy może raczej zejścia gracza z nudów. Gra sprzedawała się świetnie przez pierwszy miesiąc, tuczona narosłym wokół niej szałem marketingowym. Szybko jednak rozeszło się jak żenującym była tytułem, wobec czego pomimo wielokrotnych obniżek ceny wkrótce nie chciał jej pies z kulawą nogą. E.T. uznawany jest do dziś za jedną z najgorszych gier w historii (lekka przesada, na podobnej zasadzie wokół „Planu 9 z Kosmosu" urosła legenda najgorszego filmu w dziejach kina – istnieją gorsze crapy) i jeden z głównych powodów późniejszych kłopotów finansowych Atari, a w rezultacie także krachu amerykańskiego rynku gier lat 80. Z braku lepszego pomysłu, setki tysięcy zalegających w magazynach kopii gry zakopano ponoć na pustyni w stanie Nowy Meksyk. Gracze jednak nigdy nie zapomnieli Atari tego koszmarku.

rozpoczęto szeroko zakrojone prace koncepcyjne nad nowym systemem do gier, roboczo nazwanym „Stella" (kryptonim odziedziczony ponoć po… Rowerze jednego z projektantów). Początkowo nie planowano czynić z kartridża podstawowego nośnika danych – technologia ta wciąż była dość świeża i relatywnie droga. Decyzję podjęto dopiero z czasem, ale o tym za chwilę. Na razie mamy bowiem rok 1975, w Atari strzelają korki od szampana po niedawnym sukcesie domowej wersji Ponga, a w międzyczasie inżynierowie spokojnie dłubią przy „Stelli". Sygnał alarmowy rozlega się rok później, wraz z premierą konsoli Channel F firmy Fairchild, która jako pierwsza wprowadziła gry na kartridżach. Szefostwo Atari wiedziało, że konkurencja nie śpi i lada moment zacznie się prawdziwy wysyp urządzeń opartych na podobnym rozwiązaniu. Dlatego też postanowili spiąć poślady i jak najszybciej wydać na świat wciąż rozgrzebaną „Stellę". W październiku 1977, rzutem na taśmę, ukazuje się Atari VCS (Video Computer System), niedługo po premierze przemianowany na Atari 2600. Wyniki sprzedaży przeszły najśmielsze oczekiwania projektantów – przez ponad rok nowe Atarynki schodziły niczym ciepłe bułeczki, a i później – dzięki solidnemu wsparciu nowych gier – pozostawała liderem branży, pomimo silnej konkurencji ze strony spóźnialskich Oddysey2 i Intellivision. Ta druga maszyna, autorstwa Mattel, została najbardziej zaciętym rywalem Atari 2600.

1982

Kłopoty rozpoczęły się w roku 1982, wraz z premierą Colecovision – systemu potężniejszego od starzejącej się maszyny Atari, i dość bezwstydnie żerującego na jej popularności (choćby poprzez wypuszczanie bliźniaczo podobnych tytułów w ulepszonej oprawie). Kontratakiem ze strony Atari był nowy model, ochrzczony niespecjalnie odkrywczo 5200. Niestety, pomimo większej w porównaniu ze starszą siostrą mocy obliczeniowej, konsola okazała się umiarkowaną klapą i nigdy nie udało jej się przebić popularności poprzedniczki (która w międzyczasie znacznie staniała, dodatkowo zyskując na atrakcyjności).

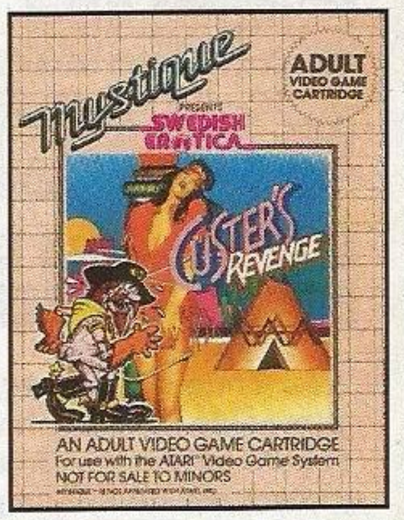
Prawdziwy kryzys nadszedł jednak niedługo później. Dwa gorąco promowane tytuły – oparty na gorącej licencji filmu Spielberga E.T. oraz konwersja automatowego hitu Pac-Man – okazały się kompletnymi klapami: Ten drugi sprzedał się co prawda w pokaźnej liczbie siedmiu milionów egzemplarzy, szybko jednak okazało się, że jakość portu pozostawiała – lekko mówiąc – sporo do życzenia, co spowodowało masowe zwroty i ogólnie niezadowalający wynik finansowy. O E.T. lepiej w ogóle w tym kontekście nie wspominać, ale dla walorów historycznych zapraszam do stosownej ramki. Z nastaniem roku pańskiego 1983 sprawy miały się już naprawdę źle – nad branżą, a co za tym idzie, także Atari, zawisło widmo kryzysu. Przesycenie rynku, zalewanego kolejnymi falami miernych tytułów, w połączeniu z konkurencją ze strony komputerów osobistych, doprowadziło do spadku zysków. W rezultacie część producentów (m.in. Coleco i Magnavox) porzuciło rynek gier video, zaś inne – w tym Atari – przyjęły na zbiorową klatę potężny cios. Robiąc dobrą minę do złej gry, w 1984 roku firma wypuściła na rynek kolejną odsłonę swej konsoli – 7800. Dodatkowo zaoferowali także swój starszy produkt w odchudzonej obudowie i za odpowiednio niższą cenę (skąd my to znamy…) – tak powstało Atari 2600 Jr.

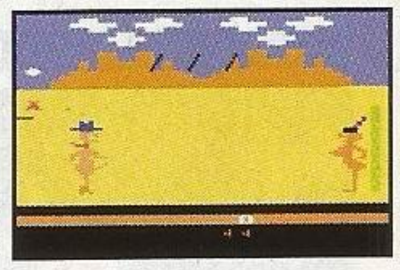
1986

Otrząśnięcie się ze skutków krachu zajęło amerykańskiemu rynkowi niemal cztery lata. Duża w tym zasługa Nintendo i ich NESa, który okazał się spektakularnym hitem roku 1986. Atari, niegdysiejszy lider branży, wyszedł z kryzysu cało, jednak osłabiony i sponiewierany. Nigdy już nie udało się mu powrócić do niegdysiejszej świetności. Na scenie pojawił się nowy gracz, który nie miał zamiaru ustępować miejsca niegdysiejszemu czempionowi. Umarł król, niech żyje król.

Dziś Atari to już zupełnie inna firma (dosłownie, prawa do marki na przestrzeni lat wędrowały z rąk do rąk), skoncentrowana na zupełnie innej działalności. Nie zmienia to faktu, że gracze nie zapomnieli o jej zasługach, a dzięki 2600 na dźwięk słowa „Atari" co starszym góralom oczy wilgotnieją z nostalgii. Zresztą, wśród rzeszy wielbicieli staroci konsola ta cieszy się niesłabnącym powodzeniem także dziś, ponad 30 lat od premiery. I nic dziwnego, bo owa niepozorna maszynka zdefiniowała rozwój gier video. Nie myślcie sobie – bez 2600 dzisiejszy rynek gier mógłby wyglądać diametralnie inaczej. Trudno powiedzieć – lepiej czy gorzej, ale na pewno inaczej. Nie wspominając już o tym, że kultowe tytuły tamtej ery na stałe wpisały się nie tylko w historię gier, ale w popkulturę jako taką, i do dziś stanowią dla wielu symbol tej prężnie rozwijającej się gałęzi rozrywki. ■

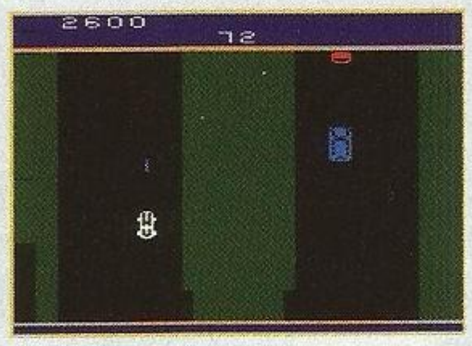
ASIAN, AMATEUR, ATARI...



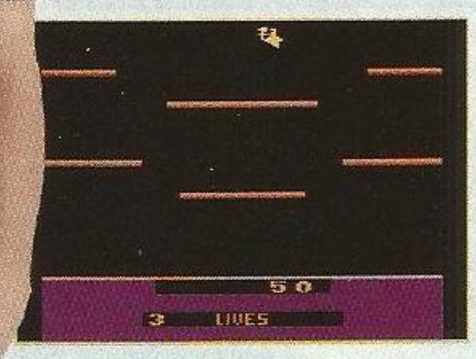


Wspomniany w tekście zalew badziewnych gier zaowocował na początku lat 80. dość osobliwym zjawiskiem, jakim były… Gry pornograficzne na Atari. Odpowiedzialna za te kurioza firma Mystique wydaliła na rynek tak nieśmiertelne przejawy 8-bitowej erotyki, jak Beat'em & Eat'em (w wolnym tłumaczeniu: Zwal i zjedz), Bechelor Party, czy okryty złą sławą Custer's Revenge – w którym gracz wcielał się w legendarnego generała, pogromcę Indian i miał za zadanie przebiec przez ekran omijając spadające z nieba strzały, by dobrać się do przywiązanej do kaktusa czerwonoskórej ślicznotki. Gra wywołała mały skandal, zapewne pierwszy przykład kontrowersji związanej z „seksualnymi" treściami w grze video. Jedyne co można rzec na obronę autorów to fakt, że najwyraźniej nie byli specjalnie dumni ze swoich dzieł – mimo, że siedziba firmy mieściła się w USA, swoje gry wydawali pod szyldem „Swedish Erotica". Zainteresowanym tym, co by nie mówić, ciekawym zjawiskiem, polecam odcinek AVGN poświęcony katarynkowej pornografii.

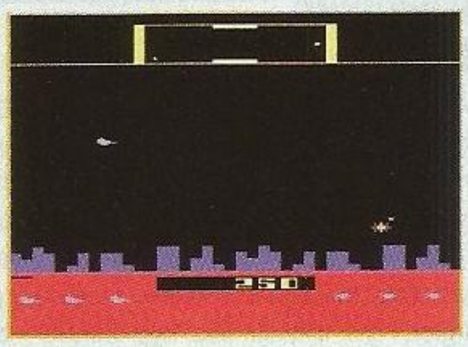
Moon Patrol – pędzący po upstrzonej kraterami powierzchni księżyca łazik strzelający w dwóch kierunkach – do zagrożeń naziemnych i powietrznych. Ojciec chrzestny side-scrollerów.



Spy Hunter – obserwowana z lotu ptaka zabawa w pościg samochodowy, wyraźnie inspirowana przygodami Bonda. Włącznie z super-zaawansowaną furą z klimą i parą karabinów maszynowych w standardzie.



Joust – rycerz dosiadający strusia i pojedynkujący się na kopie może się wydać dość pokraczną kombinacją, ale pomysł zaowocował jednym z cieplej wspominanych klasyków na Atari.



Defender – Kultowa strzelanina z salonów gier, zepsuta przez tragiczną konwersję. Nie dość, że skaszaniono grafikę i animację, to dobito ją opóźnieniami w sterowaniu, znikającymi statkami i niskim poziomem trudności.

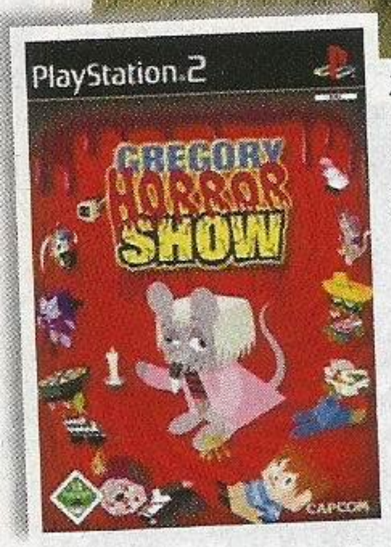
GALERIA OSOBLIWOŚCI

CZYLI 10 NAJDZIWNIEJSZYCH GIER WSZECH CZASÓW

Oryginalność – cecha ze wszech miar pożądana w światku gier, wypełnionym po brzegi sprawdzonymi schematami i hołubiącym kontynuacje uznanych marek. Zdarza się jednak, że ów chwalebny pęd do innowacji ponosi autorów nieco zbyt daleko. Wówczas rodzą się dziwadła, gry tak odmienne, czy to w kwestii oprawy, czy rozgrywki, że większość graczy reaguje na nie wybałuszeniem oczu za zdziwienia. Dzisiejsza lista to drobny hołd dla takich właśnie pokracznych wykwitów programistycznej inwencji. Zapewne wielu z Was z miejsca założy, że wszystkie pozycje na liście zajmą produkty japońskie, z których wiele już za sprawą samej bariery kulturowej często uznawanych jest przez człowieka Zachodu za dziwactwa. To jednak nie do końca prawda – wszak szaleńców (lub, jak kto woli, „niezrozumianych geniuszy") nie brakuje w żadnym zakątku świata. Wybór, jak zwykle, może się wydać dyskusyjny i ma do tego pełne prawo. Jeśli więc ktoś uważa, że pominąłem jakiegoś ciekawego odmieńca – chętnie posłucham.

GREGORY HORROR SHOW

10



Zaczynamy delikatnie, od tytułu, który swą odmienność przemycił głównie w sferze wizualnej. W kwestii rozgrywki jest to z grubsza survival horror (co prawda pomysłowy), w którym wcielamy się w postać chłopca przemierzającego nawiedzony hotel w poszukiwaniu dusz skradzionych gościom. To, że naszym głównym przeciwnikiem jest wielka, upiorna mysz, a sporą część obsady stanowią antropomorficzne zwierzaki, to jeszcze nic, tym co naprawdę uderza przy pierwszym kontakcie z grą jest jej wygląd, a konkretnie – projekty postaci. Bohaterowie wyglądają bowiem niczym tępo ciosane klocki, pociesznie kicające po ekranie. Nie jest to kwestia ograniczeń technicznych, ale świadomy zabieg stylistyczny, podebrany zresztą z animki, na której oparto grę. I trzeba przyznać, że działał całkiem nieźle, umiejętnie upodabniając wydarzenia na ekranie do koszmaru sześcioletniego kubisty. Możecie się śmiać, kiedy po raz pierwszy ujrzycie klockowate oblicze głównego bohatera, ale kiedy zacznie Was gonić siostrzyczka Katarzyna – różowy dinozaur w kostiumie pielęgniarki, targający olbrzymią strzykawkę – design nagle przestaje wydawać się sympatyczny.

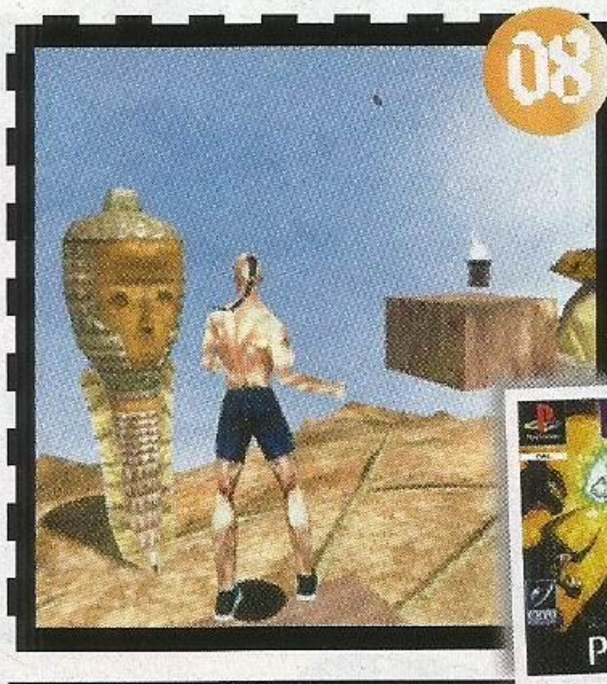
TAIL OF THE SUN

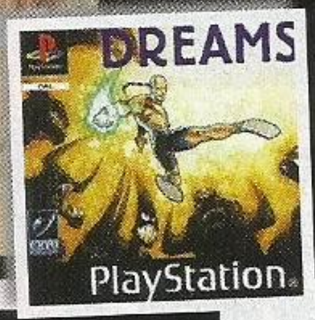
09

Jeden z lepszych przykładów wybujałych ambicji twórców, które ostatecznie zaowocowały jednym z bardziej osobliwych tytułów w historii. Już sam początek może być dla wielu niezłym szokiem. Gracz wrzucony zostaje bowiem w przepaskę biodrową postawnego jaskiniowca i umieszczony w nieco pustawym (zasługa grafiki 3D z 1996 roku) świecie bez żadnych poleceń czy wskazówek. Naszym jedynym zadaniem jest zbudowanie wieży sięgającej słońca. Kilkanaście lat temu zamysł ten mógł wydawać się wielce ambitny, z perspektywy czasu jednak (i w połączeniu z paskudną, nawet jak na swoje czasy, grafiką) nadaje się tylko do muzeum osobliwości. Nic dziwnego, że gra nie odniosła spektakularnego sukcesu, choć przez niektórych wyznawana jest do dziś.

DREAMS TO REALITY

08

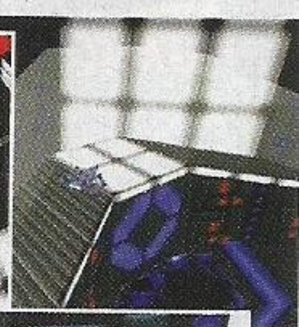


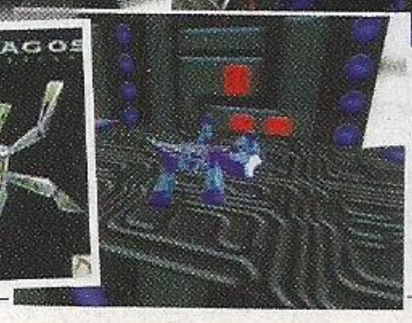


Opuszczamy gościnne rejony wyspy, gdzie samuraj wywrzaskuje wyznania miłosne rumieniącej się gejszy i udajemy się na pozornie bardziej swojskie tereny Europy. Tylko pozornie jednak, gdyż Francuzi z nieistniejącego już Cryo Interactive zawsze mogli pochwalić się bogatym resume ekscentrycznych gier. Zaś jednym z ich bardziej dziwacznych tworów było Dreams – tytuł mający ambicję odwzorowania na ekranie doznań, jakich doświadcza każdy z nas wchodząc w fazę REM. Oniryczny klimat gry bije po oczach od samego początku – gracz wciela się w postać Duncana, lekko żółtawego, ubranego w getry jegomościa z kucykiem, którego zadaniem jest ocalenie świata snów (a pośrednio także rzeczywistości) przed siłami mroku. Świat snu składa się głównie z zestawu wysepek zawieszonych na niebie, zamieszkanych przez zróżnicowane – nieodmiennie jednak dziwaczne – stworzenia. Trzeba przyznać, że autorzy byli przynajmniej konsekwentni w posługiwaniu się logiką snu – nasz bohater w każdej chwili może wzbić się w powietrze i swobodnie szybować przez otchłań swej podświadomości. Całkiem miłe doznanie. Bardzo dziwna gra.

GALAPAGOS

07



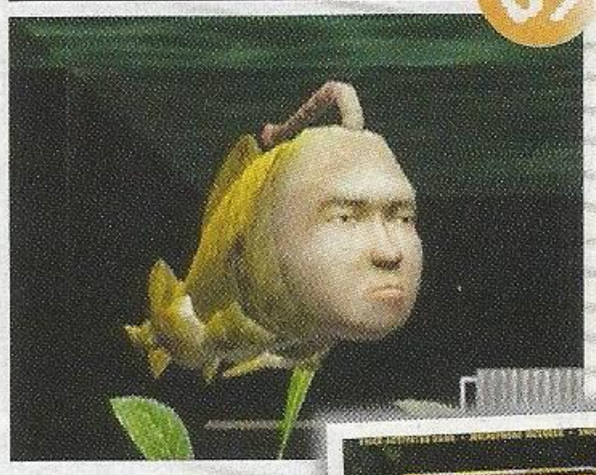


Jednego owej grze nie można odmówić – ambicji. Można wręcz pokusić się o stwierdzenie, że odpowiedzialni za Galapagos panie i panowie z firmy Anark wyprzedzili swój czas. Stworzyli oni bowiem trójwymiarową grę platformowo-logiczną, w której jako stworek imieniem Mendel musimy wydostać się z laboratorium, w którym został stworzony. Co w tym takiego niezwykłego? Ano, przede wszystkim – gracz nie steruje poczynaniami głównego bohatera. To znaczy, poniekąd owszem, ale nie bezpośrednio. Bo widzicie, zamysłem twórców było stworzenie pierwszej prawdziwie… Inteligentnej sztucznej inteligencji w historii gier. I tym właśnie miał być Mendel – istotą postępującą zgodnie z tym, co sobie uroi w swym małym rozumku, ale też zdolną do uczenia się i wykonywania poleceń. I wiecie co? To nawet działało. Tak jakby. Szybko bowiem okazywało się, że brak pełnej kontroli nad postacią i jego losowe „widzimisię" potrafią dostarczyć nawet najbardziej cierpliwemu opiekunowi nieprzebranych pokładów frustracji. Brak czułego sterowania w grze zazwyczaj uznawany jest za wadę, w Galapagos był to wprowadzony naumyślnie przez autorów element rozgrywki. Niestety, ostatecznie sprowadził on grę do poziomu kuriozum. Ale bardzo ambitnego kuriozum, trzeba przyznać.

06 CUBIVORE

A skoro już mowa o ambicjach… Oto gra, której autorzy podjęli się zadania przedstawienia w grywalnej postaci zjawisk ewolucji, konkurencji międzygatunkowej i przetrwania najsilniejszych osobników. Sam Darwin pokiwałby głową z uznaniem. Wcielając się w rolę pociesznego zwierzaka, gracz miał za zadanie doprowadzić swój gatunek na szczyt łańcucha pokarmowego poprzez kolejne mutacje i zmiany pokoleniowe. Czyli wszystko to, co obiecywał Will Wright przy okazji Spore, ale parę lat wcześniej. Pomijając już samą koncepcję, najdziwniejszym elementem Cubivore była oprawa – prościutka, przypominająca wycinankę przedszkolaka. Zamieszkujące świat gry zwierzaki przypominały raczej kartonowe pudełka z domalowanymi facjatami, zaś rolę kończyn odgrywały majtające się na boki płachty tektury. Trudno powiedzieć czy taki wygląd był wynikiem ograniczeń technicznych, czy głębszego zamysłu twórców, nie da się jednak ukryć, że w połączeniu z unikalnym zamysłem tworzył dość piorunującą mieszankę.

05 SEAMAN



Wirtualne zwierzątka to nic nowego, od czasu kiedy Tamagotchi zawładnęły umysłami dzieciaków i znudzonych biznesmenów na całym świecie. Nie znaczy to jednak, że także i do tej koncepcji nie dało się podejść… Inaczej. Dowodem tego jest właśnie Seaman – stworzony przez Segę tytuł, w którym zadaniem gracza było opiekowanie się tytułowym stworem. Już sam wygląd pupila mógł wydać się nieco szokujący – połączenie rybiego cielska z niepokojąco realistyczną ludzką twarzą, niczym w „Sensie życia według Monty Pytona". Z owej facjaty stworzenie robiło zresztą wydatny użytek, przy każdej nadarzającej się okazji sypiąc docinkami i obelżywymi uwagami pod adresem gracza. Co ciekawe, interakcja nie ograniczała się tylko do karmienia i zabawiania ryboluda – za pomocą mikrofonu można było nawiązać prostą konwersację (zazwyczaj ograniczającą się do odpowiadania na zadawane przez niego pytania). Z czasem nasz mały wybryk natury ewoluował, w końcu osiągając formę żaboluda. Jedynym stałym elementem było jego groteskowe oblicze. Co by nie rzec, Seaman był „grą" jedyną w swoim rodzaju, a surrealistyczny klimat pogłębiała narracja, prowadzona sennym głosem przez samego Leonarda „Mr. Spocka" Nimoya. Niecodziennej grze towarzyszyła zresztą równie niecodzienna kampania reklamowa. Do dziś pamiętam plakat przedstawiający wystające spod kołdry ludzkie stopy obok rybiej płetwy

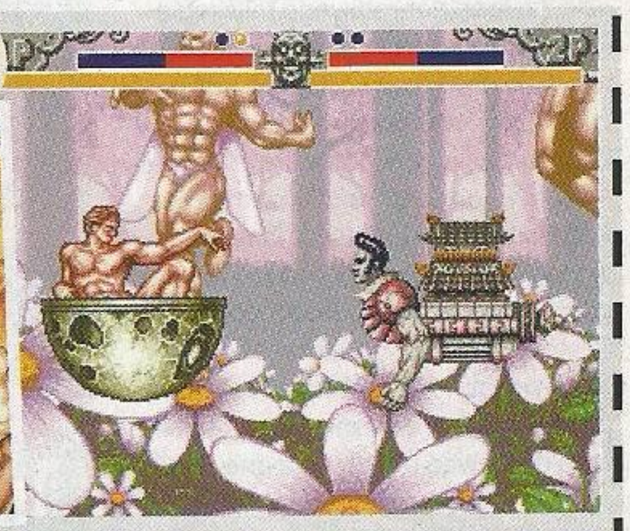
04 FREAK OUT

Linda miała dwanaście sióstr – próżnych stworzeń, wiecznie zaabsorbowanych swoim wyglądem, natrząsających się z niemodnego szalika bohaterki. Pewnego razu, na świat zostało wypuszczonych trzynaście demonów, które postanowiły opanować ciała siostrzyczek. Nie wszystko jednak poszło zgodnie z planem i trzynasty przyjemniaczek zamiast w ciele Lindy, utknął w jej szalu. Tak rozpoczyna się Freak Out, znany także jako Stretch Panic. I jeśli myślicie, że najdziwniejszym punktem programu jest bohaterka obdarzona opętanym szalikiem, to się grubo mylicie. Wystarczy rzut oka na grafikę – super deformed to mało powiedziane. Wielkie głowy, miniaturowe kończyny i ogólne głębokie poważanie, w którym twórcy mają naturalne proporcje ciała ludzkiego, to jedno. Jeszcze dziwniej robi się, gdy dochodzimy do rozgrywki, której ideą jest wykorzystywanie demonicznego szalika Lindy do naciągania i tarmoszenia wszystkiego, co się rusza i na drzewo nie ucieka. Szczytem radosnego surrealizmu są chyba przeciwnicy, w dużej mierze składający się z panienek obdarzonymi (pardon, trudno o lepsze słowo) cycuchami rozmiarów stogów siana. Jak sobie z nimi poradzić? Elementarne, drogi Watsonie – wytarmoś te wymiona z całych sił! Zabawa dla całej rodziny.

03 BOONG-GA BOONG-GA

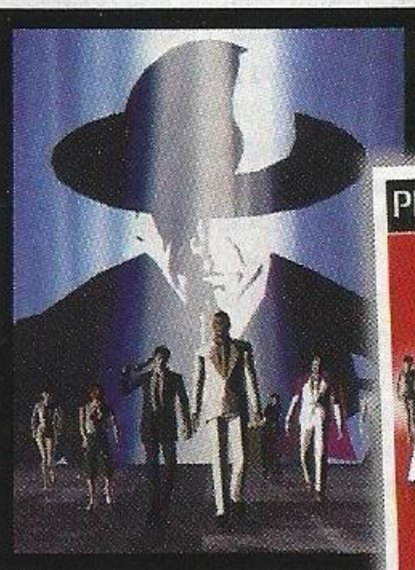
Chyba nie sądziliście, że taka lista obejdzie się bez naszego ulubionego symulatora analnego zbója? Na wstępie trzeba zaznaczyć, że idea tej akurat gry wydaje się nam dziwaczna głównie z powodu bariery kulturowej – w Japonii podobno tzw. „kancho", czyli pyrganie kolegi dwoma palcami w tyłek to całkiem popularny dowcipas wśród młodzieży. No ale to kolejny dowód na to, że Japonia to kraj produkujący 78% światowego dziwactwa od 1952 roku. Przejdźmy do samej gry. A właściwie automatu, bo doprawdy nie sposób pominąć tej kwestii – maszyna składa się bowiem z ekranu, pod którym widnieje całkiem przekonująca replika sterczącego tyłka. Na ekranie wyświetla się wykrzywiona w bólu twarz naszej aktualnej ofiary (do wyboru m.in. wredny szef, była dziewczyna, teściowa czy lokalny pedofil), zaś naszym zadaniem jest bądź to przywalenie z całej siły w plastikowy zad, bądź też potraktowanie go plastikową łapą z wyciągniętymi paluchami. Co ciekawe, niektóre modele automatu posiadały opcję wydawania nagród za wyjątkowo dobre wyniki – ową nagrodą była miniaturowa, plastikowa… Kupa. Nic dodać, nic ująć.

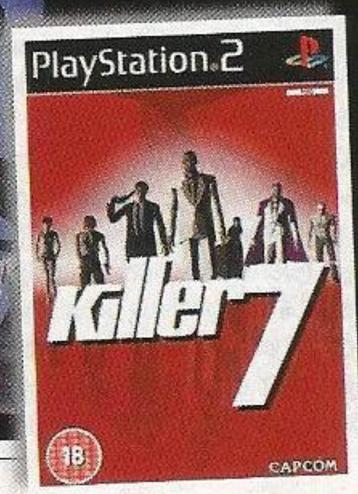
02 CHO ANIKI: SEINARU PROTEIN DENSETSU

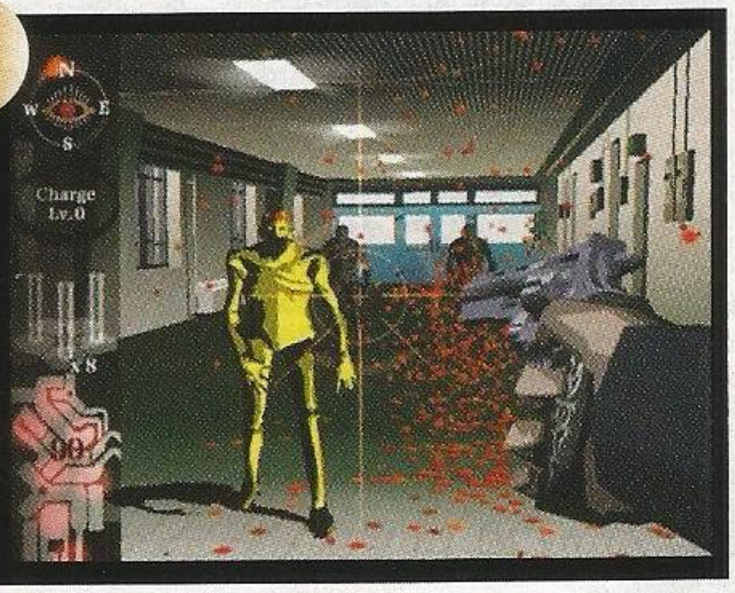


Cóż zatem może być dziwniejszego niż gra pozwalająca na doodbytnicze molestowanie teściowej? No, może to być na przykład typowa z pozoru latana strzelanka w stylu Gradiusa czy R-Type, w której zamiast mniej lub bardziej wymyślnego statku kosmicznego przyjdzie nam sterować… Parą roznegliżowanych, skoksowanych gejów strzelających promieniami z głów. Nie zmyślam. Trudno powiedzieć, czy większe wrażenie robi sam pomysł, czy fakt, że mamy do czynienia nie z pojedynczym wybrykiem, a z całkiem popularną w Kraju Kwitnącej Wiśni serią. Dla wyjaśnienia – Cho Aniki reprezentuje nurt wirtualnej rozrywki znany jako „baka-ge" (w wolnym tłumaczeniu: „gry dla debili"). To taki odpowiednik śmieciowego kina w stylu Tromy, w którym cudaczność i obciachowość są bardzo w cenie i samo w sobie stanowi ciekawy przykład na rozległość i różnorodność japońskiego rynku gier. Co ani trochę nie zmienia faktu, że w grze sterujemy PARĄ ROZNEGLIŻOWANYCH, SKOKSOWANYCH GEJÓW STRZELAJĄCYCH PROMIENIAMI Z GŁÓW.

01 KILLER7







No dobra, ta pozycja jest nieco tendencyjna. Trudno jednak nie docenić tak spektakularnego dziwadła, które w dodatku nie jest niskonakładowym crapiszonem, a pełnoprawną, docenioną na całym świecie grą. To, że zrobili ją Suda Goichi i Grasshopper Manufacture to nic dziwnego – szokujący jest zaś fakt, że wydał to Capcom i mocno tę pozycję promował.

W killer7 dziwaczne jest po prostu wszystko – poczynając od awangardowej, niemal pozbawionej tekstur oprawy, poprzez schizofreniczną (w mnogich tego słowa znaczeniach) fabułę, na rozgrywce karkołomnie, choć z dużą dozą klasy, łączącej kilka różnych gatunków. Zresztą, każda gra, w której głównym źródłem informacji jest facet z zaszytymi powiekami, ubrany w obcisły czerwony kostium S/M zasługuje na pierwsze miejsce na tej małej liście dziwnostek.

MARTWE PIKSELE

Dziś w naszym z natury raczej żałobnym i wzdychającym do wszystkiego, czemu nie było dane zaistnieć kąciku, pozwolę sobie na nietypowo optymistyczny akcent. Powiem Wam bowiem, dziatki drogie, co jest w dzisiejszym rynku gier fajnego. Ale nie uprzedzając faktów, wpierw krótki rys historyczny dla czytelników, którym słowo „amiga" kojarzy się tylko z okrzykiem, jaki mógłby wydać z siebie podekscytowany meksykanin na widok znajomej.

Dawno temu, była sobie firma Team17. Owo studio wsławiło się wyprodukowaniem kilku bardzo udanych, by nie rzec klasycznych tytułów, by wymienić chociażby Worms czy Superfrog. Jednym z ich bardziej uznanych dzieł był Alien Breed – strzelanka luźno oparta na serii filmów z Obcymi, w której jako twardy komandos czyściliśmy korytarze bazy kosmicznej z wysoce niekulturalnych okazów pozaziemskiej fauny. Akcja zaprezentowana była z lotu ptaka (gdyby ów ptak fruwał sobie nad kosmicznymi bazami i posiadał zdolność widzenia przez sufity) i ograniczała się z grubsza do przemierzania kolejnych poziomów i rozbryzgiwania na ścianach kolejnych fal oślizgłych czarnych stworów, wyraźnie wzorowanych na wymysłach H. R. Gigera. Proste i konkretne.

Gra była na tyle popularna, że doczekała się dwóch kontynuacji, po czym idąc z duchem czasu przeskoczyła w trzeci wymiar, stając się FPS-em. Druga część Alien Breed 3D była jednym z ostatnich tytułów firmy wydanym na konającą już wówczas Amigę. Potem zaś o serii ucichło. Pojawiały się pogłoski o kolejnej odsłonie, tym razem już na Dreamcasta, ale koniec końców – do realizacji owych śmiałych planów nie doszło. Raz jednak niemal się udało. Na początku stulecia, ku radości rzeszy starych wyjadaczy, Team17 ogłosiło rozpoczęcie prac nad zupełnie nową wersją Alien Breed. Nową, lecz zarazem łapczywie spijającą soki z korzeni serii. Zmierzającą na PS2 produkcja, zatytułowana (zapewne roboczo) Alien Breed 2004 miała powrócić do klasycznej „odgórnej" perspektywy, dodając od siebie wizualia godne XXI wieku. Na potrzeby gry zaprzęgnięto stworzony przez ekipę Snowblind silnik graficzny, napędzający konsolowe hack'n'slashe pokroju Baldur's Gate: Dark Alliance. Trafny wybór, trzeba przyznać. Prace rozpoczęto, pokazano nawet pierwsze, całkiem sympatycznie się prezentujące screeny, i na tym niestety się skończyło. Okazało się, że – o ile odzew od całej dwudziestki starych fanów był bardzo entuzjastyczny – marka mocno się zestarzała i zwyczajnie nie miała siły przebicia potrzebnej do znalezienia wydawcy (Team17 to nadal niezależny producent).

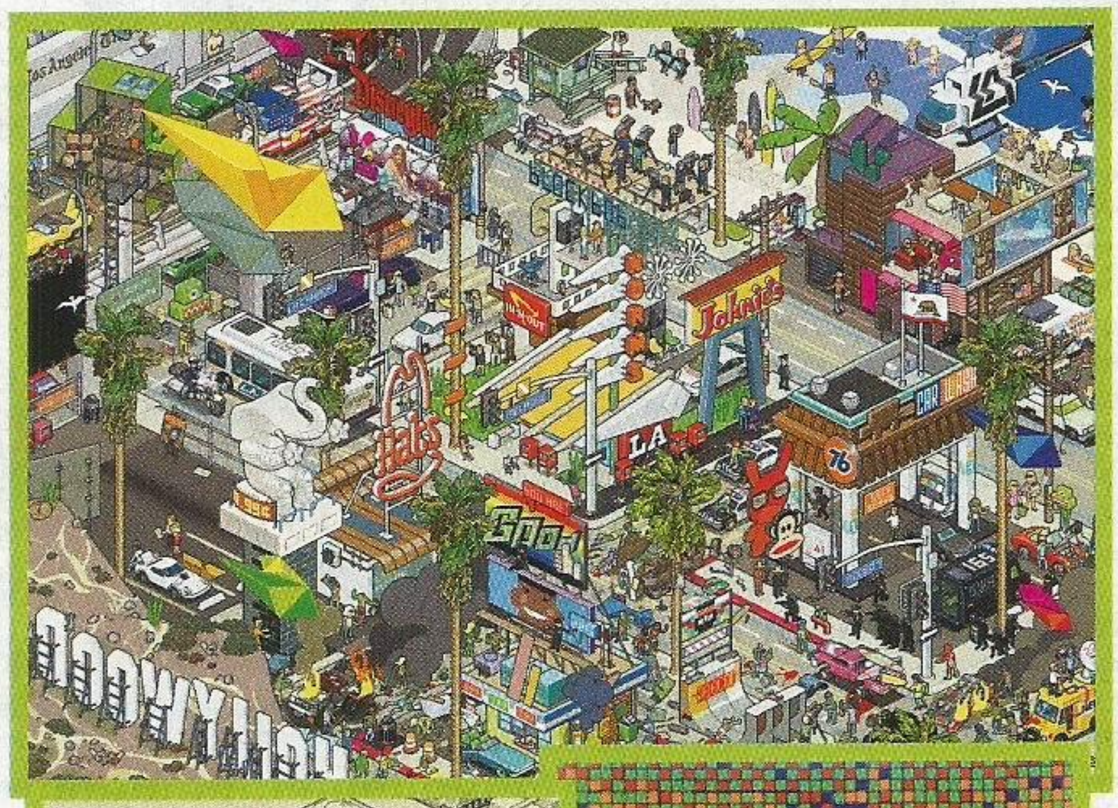
No dobrze, to gdzie w tym wszystkim obiecany na wstępie optymistyczny akcent? Otóż, zaistnienie usług w rodzaju XBLA umożliwiło ekipie siedemnastej ewentualne wydanie kolejnego Alien Breed kosztem nieporównywalnie niższym, niż ten, jakiego wymagałoby zaangażowanie klasycznego łańcucha dystrybucji. I wygląda na to, że kolejna część serii jednak ujrzy światło dzienne. Gra Alien Breed Evolution została niedawno zapowiedziany na XBLA i PSN. Czy, i ile będzie miała wspólnego ze skasowanym projektem z 2004 roku? Na razie nie wiadomo. Tak czy siak, ciesząc się, że jeden z fajniejszych shooterów lat dziewięćdziesiątych nie popadnie w całkowite zapomnienie, wypada jednocześnie pożegnać z honorami grę, która miała pecha powstawać o kilka lat za wcześnie. RIP. ■

PIXELOWY PICASSO

Mało który aspekt wirtualnej rozrywki rozwinął się w ciągu ostatnich kilku dekad tak spektakularnie, jak grafika. Od umownych przeplatanek kilkunastu pikseli na ekranie, doszliśmy do Modern Warfare i Uncharted. Istnieje jednak pewne, całkiem liczne grono ludzi, którzy po wsze czasy zakochali się w prostym uroku grafiki bitmapowej i kultywują jej tradycje po dziś dzień.

Niby może się to wydać zwykłym dziwactwem, na które najlepiej spuścić zasłonę dobrotliwego milczenia i pozwolić bandzie chorych z nostalgii tetryków produkować kolejne zbitki punkcików. Nie warto jednak tego robić, i to z kilku powodów. Po pierwsze – bo tzw. „pixel art" cichaczem przekształcił się z zabytku minionej epoki w całkiem konkretny trend w – mówiąc górnolotnie – sztuce. Po drugie – bo jak to stoi w pewnej popularnej książce: „Po owocach ich poznacie". A owoce pracy tej grupy szaleńców są momentami naprawdę podziwu godne.

To prawda, można zadać sobie pytanie: po kiego grzyba ograniczać się w pracy twórczej do korzystania z tak ograniczonej i czasochłonnej techniki, jak żmudne budowanie obrazów z punkcików na ekranie (to skrót myślowy oczywiście – wiem, że każdy obraz na ekranie, żeby nie wiem jak złożony, składa się z takich punkcików, ale wiecie o co mi chodzi...)? Ano dlatego, że to właśnie ograniczenia tworzą mistrzów, a poza tym – sztuka, jeśli ma się rozwijać, wymaga poszukiwania nowych sposobów wyrazu, nawet takich, które dla przeciętnego widza mogłyby wydawać się niemiłe dla oka. Jeśli nie wierzycie, spytajcie kubistów.



Starczy jednak tego nadymania się, spróbujmy raczej przyjrzeć się pixel artom z bardziej przyziemnej, technicznej perspektywy. Wbrew pozorom, są one dosyć zróżnicowane, choć w większości cechują się specyficznym, z miejsca rozpoznawalnym „rozpikselowanym" wyglądem. Co nie oznacza, broń Boże, że zdjęcie cioci przepuszczone przez filtr w photoshopie to już „pixel art". Puryści nie dopuszczają w ogóle używania jakichkolwiek filtrów, za rasowe arty uznając wyłącznie mozolnie posklejane z punkcików obrazy, najlepiej dodatkowo w odpowiednio małej liczbie kolorów (naleciałość dawnych czasów i ograniczonej palety tychże). Nie muszę dodawać, że większość procesów obróbki, jakim poddawana jest nowoczesna grafika, uznawana jest za niegodną miana „Sztuki", inne zaś wykonywane są zazwyczaj ręcznie – jak choćby anty-aliasing, czyli po ludzku wygładzanie krawędzi, odbywa się poprzez żmudne mieszanie pikseli o zbliżonych odcieniach. Specyficzną odmianą pixel artu jest lineart, czyli grafika pozbawiona koloru, opierająca się wyłącznie na ostrych konturach – jeszcze bardziej toporna, acz mająca swoich wiernych wyznawców. Innym często spotykanym podziałem tego typu twórczości jest wykorzystanie (lub brak takowego) izometrycznej perspektywy – urokliwego reliktu starych czasów, który pozwalał stworzyć złudzenie trzech wymiarów przez ustawienie punktu widzenia z góry, pod odpowiednim kątem.

W kwestii tematyki, rozstrzał jest nie mniejszy, niż w jakiejkolwiek innej dziedzinie twórczości. Oczywiście, z racji takich a nie innych korzeni zjawiska, powstaje mnóstwo pixel artów zainspirowanych grami, wielu autorów z lubością przerabia np. postacie z nowszych tytułów na ich rozpikselowane odpowiedniki. Na tym jednak nie koniec, wyobraźnia twórców bywa naprawdę imponująca i swoje pikselowate reprezentacje mają też krajobrazy, słynne budowle (architektura to w ogóle popularny temat, zapewne dlatego, że łatwo popisać się nawałem szczegółików), dzieła sztuki, czy nawet sceny historyczne. Ujrzenie słynnego wizerunku chińskiego studenta stojącego przed nadjeżdżającymi czołgami na placu Tiananmen rozrysowanego na rozpikselowane ludziki w izometrycznej perspektywie to... Ciekawe doznanie.

Długo by wymieniać kolejne ciekawe przykłady, zainteresowanym polecam choćby szybkie poszukiwanie w sieci – bez problemu znajdziecie sporo przykładów tego typu twórczości (jeden z popularniejszych serwisów społecznościowych dla artychów ma nawet dla nich osobny dział), jak również całkiem przystępne poradniki dla aspirujących pixel-artystów. Kto wie, może i w części z Was obudzi się płomienne uczucie do tych punkcików na ekranie. ■

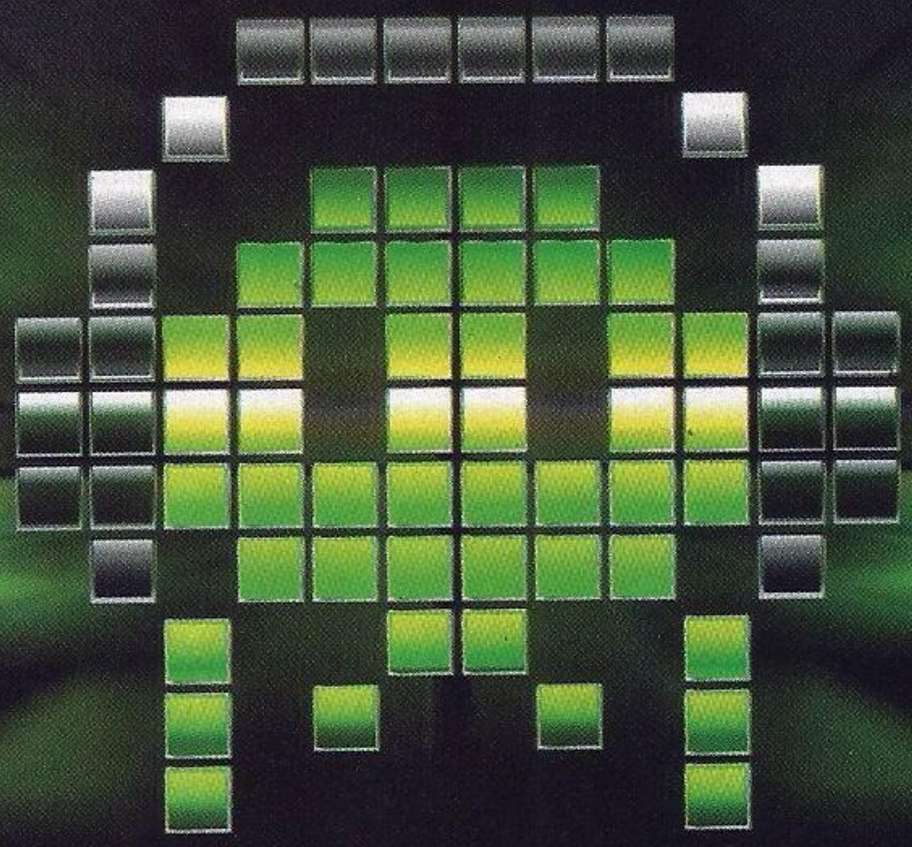
JMG Współorganizator

Organizator new music art production

Po raz pierwszy w Polsce!

VIDEO GAMES LIVE™

Warcraft
Mario
Zelda
BioShock
Guitar Hero
Final Fantasy
Kingdom Hearts



Castelvania
Myst
Tron
Halo
Sonic
Tomb Rider
Metal Gear Solid

oraz Space Invaders Pong Donkey Kong Tetris Dragon's Liar Advert Rising i wiele innych...

VIDEO GAMES LIVE - NIETYPOWY, INTERAKTYWNY MEGA KONCERT ZAWIERAJĄCY W SOBIE MUZYKĘ Z NAJWIĘKSZYCH VIDEO GIER WSZECH CZASÓW WYKONYWANĄ PRZEZ ORKIESTRĘ SYMFONICZNĄ, CHÓR I SOLISTÓW.

TWÓRCAMI WIDOWISKA SĄ ŚWIATOWEJ SŁAWY KOMPOZYTORZY: TOMMY TALLARICO I JACK WALL. NA KONCERCIE USŁYSZYMY INTERPRETACJE MUZYKI Z GIER W WYKONANIU SAMYCH JEJ TWÓRCÓW!

16.11.2009 ZABRZE Dom Muzyki i Tańca
17.11.2009 ŁÓDŹ Wytwórnia
18.11.2009 WARSZAWA Torwar

Bilety: Salony Empik na terenie Polski
Bilety Internet: www.eventim.pl; www.ticketonline.pl; www.ticketpro.pl; www.shortcut.pl
info: www.newmusicart.pl; www.videogameslive.com.pl
tel: (022) 425 37 47

Patroni medialni:

onet.pl · GRY VIDEO I KONSOLE NEO PLUS · cojestgrane · PLAY · 3space · STRÖER out of home media · METROMEDIA · HYPER · PLANETA fm

OBCY KONTRA ŁOWCA

Jak wiadomo w kosmosie nikt nie usłyszy Twojego krzyku, ale na szczęście jeden z klasycznych filmowych potworów, wymysł obdarzonego chorą wyobraźnią szwajcara H. R. Gigera, nigdy nie ograniczał swoich występów do przestrzeni kosmicznej. Jego ofiary mogły zatem wykrzyczeć się do woli, zanim zostały rozszarpane przez czarną, oślizgłą plątaninę szponów i zębów.

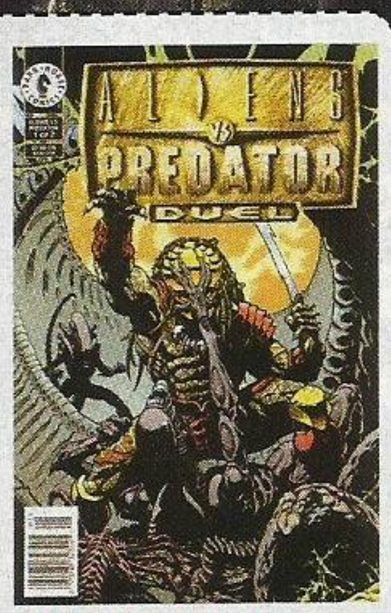
Tak się też ciekawie składa, że jedne z najciekawszych występów Obcy zaliczył w duecie z inną, nie mniej znaną bestią – pogromcą austriackich kulturystów znanym, jako Predator. Dla znajomych Predzio.

Pierwszy film z Obcym w roli tytułowej ukazał się w 1979 roku (aż trudno uwierzyć, że to już 30 lat!), a twórcy gier, jak to mają w zwyczaju po zwęszeniu chodliwej licencji, nie czekali przesadnie długo z przeniesieniem filmowych wydarzeń na ekrany telewizorów i komputerów. Już w 1982 na Atari 2600 ukazała się pierwsza produkcja, zatytułowana po prostu Alien. Najciekawszym bodaj faktem związanym z tą grą było jej łudzące podobieństwo do... Pac-mana. Dobra, zamiast pociesznych duszków mieliśmy krwiożerczych kosmitów, zamiast żółtej kulki z wielką paszczą coś nieco bardziej humanoidalnego, zaś rolę pochłanianych przez bohatera kulek pełniły jaja obcych. Przynajmniej w zamyśle autorów – przy poziomie grafiki Atarynki, równie dobrze mogłyby to być landrynki albo mrówcze genitalia. Kolejną, już nieco bardziej ambitną próbą była gra o tytule – kto by pomyślał – Alien na C-64 i Spectrum. Tutaj, jako jeden z załogantów Nostromo, gracz miał za zadanie wysadzić silniki statku i uciec w kapsule ratunkowej. Gra była połączeniem RPG i prostej przygodówki – nieźle jak na 1984 rok. Nawet pomimo grafiki, przypominającej pstrokate bazgroły na marginesie zeszytu gimnazjalisty.

W roku 1984 (dobry rocznik) na ekranach kin pojawił się oczywiście drugi film z serii – „Aliens", z powodów zapewne czysto gramatycznych znany u nas jako „Obcy: Decydujące starcie" – w przeciwieństwie do poprzednika napakowany po brzegi akcją. Trudno więc dziwić się, że stał się nawet bardziej eksploatowanym przez twórców gier obrazem. W 1986 pojawiły się na rynku aż dwie produkcje, obie na komputery Spectrum, C-64 i Amstrad, obie, o zgrozo, dzielące także tytuł – Aliens: The Computer Game. Pierwsza, stworzona przez Activision, dość wiernie oddawała wydarzenia z kinowego pierwowzoru, od pilotowania transportowca, poprzez poszukiwanie małej Newt, aż po pamiętną walkę 1 na 1 dwóch najgroźniejszych samic w galaktyce. Druga, autorstwa Electric Dreams, skupiała się bardziej na sterowaniu w pierwszoosobowej perspektywie oddziałem komandosów (nieco jak w innym klasyku – Space Hulk) próbujących nie dać się zaszlachtować, tudzież zgwałcić oralnie przez zbłąkanego facehuggera. Ostatni z tytułów wydanych w latach osiemdziesiątych nie opuścił niestety granic Japonii, a szkoda, bo wydaje się cokolwiek ciekawy. Ochrzczony mianem Aliens (lub Alien 2), był chodzoną strzelaniną w stylu kultowej Contry, stworzoną przez Squaresoft.

No dobrze, w międzyczasie jednak na międzygalaktycznej arenie pojawił się nowy zawodnik, bez mała wagi ciężkiej. W 1987 dane nam było ujrzeć pierwszy (i Bogiem a prawdą, nadal najlepszy) film z Predatorem w roli głównej. Postać okrutnego kosmicznego myśliwego spotkała się z tak ciepłym przyjęciem, że jeszcze w tym samym roku doczekał się on własnej gry na większości dostępnych wówczas platform. Predator (bo tak się, o dziwo, zwała gra) nie pozwalał jednak na wcielenie się w rolę drapieżcy, a bohaterskiego Dutcha torującego sobie drogę przez dżunglę pełną wrogich żołnierzy, od czasu do czasu staczając walkę z Predziem (albo unikając jego osławionego trójpunktowego celownika).

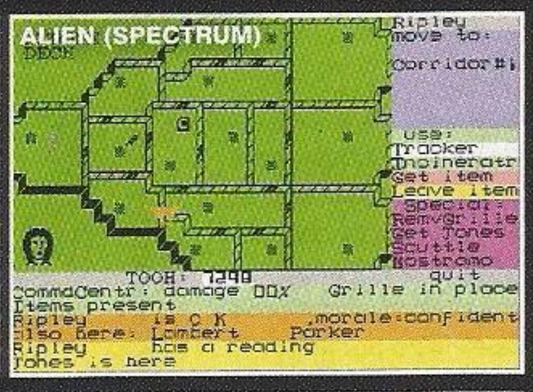
Dekada Kurta Kombajna rozpoczęła się dla obu monstrów całkiem owocnie. W roku 1990 do salonów gier zawitała kolejna gra oparta na drugiej części Obcego, tym razem w czysto zręcznościowym wydaniu mistrzów z Konami. Świetna strzelanina na dłuższy czas ustaliła konwencję w jakiej wypadało robić gry z Alienami. Mająca zaś miejsce w tym samym roku premiera Predatora 2 uczczona została dwiema grami – jedną na Amigę, PC, Atari, Amstrada i Spectrum, będącą klasyczną strzelanką na szynach (ładnie mówiąc: „celowniczkiem"), a także produkcją na konsole Master System i Mega-Drive, też strzelaniną, ale tym razem z akcją ukazaną z góry. Z kolei trzeci film z Obcym, choć zdecydowanie słabszy od poprzedników, doczekał się aż czterech growych adaptacji – dwóch side-scrollerów (w tym jednego dostępnego wyłącznie na SNESa), jednej strzelanki z labiryntowym zacięciem na GameBoya i strzelaniny na szynach dostępnej wyłącznie na automatach. Wszystkie one różniły się znacznie, miały jednak jedną cechę wspólną – niemal zerowy związek z filmem. Zamiast pojedynczej sztuki obcego i zera absolutnego broni palnej, wszystkie oferowały bogaty arsenał śmiercionośnych narzędzi i całe zastępy czarnych

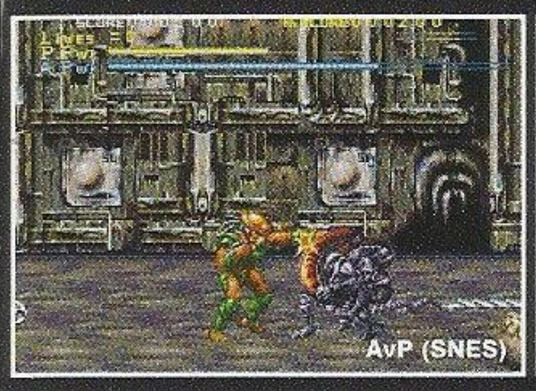


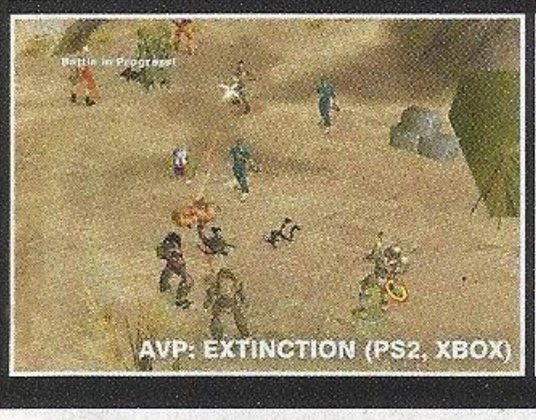
NARODZINY W KADRZE

Trudno pisać o Obcym i Predatorze nie wspominając o komiksie, od którego zaczęła się cała heca. Aliens vs. Predator, wydany przez Dark Horse (w Polsce ukazał się nakładem TM-Semic w 1994 roku), przedstawił historię ludzkiej kolonii Ryuchi, której mieszkańcy muszą zaliczać się do jednych z największych pechowców we wszechświecie – przyszło im bowiem osiedlić się na planecie będącej tradycyjnym terenem polowań Łowców. A ponieważ polowanie na Obcych to jest to, co Predzie lubią najbardziej, koloniści szybko znajdują się pomiędzy młotem a kowadłem. Główna bohaterka, niejaka Machiko, to jednak twarda sztuka w duchu Ellen Ripley, której udaje się zaimponować jednemu z Łowców umiejętnościami walki i wolą przetrwania. Więcej nie powiem, kto ciekaw – niech czyta. Do dziś zadaję sobie pytanie czemu twórcy filmowych AvP nie wzięli tej historii jako podstawy pod scenariusz. Ot, jedna z niewyjaśnionych zagadek wszechświata.

OBCY I PREDATOR POZOSTAJĄ JEDNYMI Z GORĘTSZYCH LICENCJI, ZAPOWIEDZIANO KOLEJNE FILMY, A TAKŻE – JAKŻEBY INACZEJ – GRY. ODWLEKANE W NIESKOŃCZONOŚĆ (I BODAJ KILKUKROTNIE JUŻ SKASOWANE) ALIENS: COLONIAL MARINES NA RAZIE PO RAZ KOLEJNY ODESZŁO W CIEŃ, USTĘPUJĄC POLA NADCHODZĄCEJ WIELKIMI KROKAMI KONTYNUACJI ALIENS VS. PREDATOR – NIC DZIWNEGO, JEŚLI SIĘ NAD TYM ZASTANOWIĆ







przyjemniaczków. Tylko jeden element pozostał bez zmian – łysy czerep Ripley.

Gdzieś w okolicach 1993 roku, dzięki grupie komiksiarzy, świat zdał sobie sprawę, jak rewelacyjnie współgrają ze sobą światy Obcego i Predatora, i jak naturalne i spektakularne zarazem może być przeciwstawienie sobie najgroźniejszego zwierzęcia we wszechświecie i ostatecznego myśliwego. Twórcy gier doznali przy okazji olśnienia, zorientowawszy się, że w grze o Obcym i Predatorze fajnie byłoby wcielić się w tytułowe stwory, a nie tylko w ich ludzkie ofiary. Pierwsza próba takiego podejścia – Alien vs. Predator na SNESa, nie była jeszcze do końca udana, ale ładnie pokazała potencjał pomysłu. Dużo lepiej zadziałało to w wydanej w 1994 AvP na Jaguara, strzelance FPP, w której po raz pierwszy gracze mogli obejrzeć świat z perspektywy obu kosmitów, a która była zarazem najlepszym (i jednym z niewielu) powodem zakupienia konsoli Atari. Prawdziwym strzałem w dziesiątkę okazała się natomiast klasyczna chodzona nawalanka wirtuozów z Capcomu. Niestety, zapoznać z nią mogli się wyłącznie bywalcy salonów gier.

Udane wyswatanie obu postaci nie oznaczało jednak, że producenci zaprzestaną tworzyć gry skupiające się wyłącznie na jednej z nich. Wprost przeciwnie – oprócz występów w duecie, zaśliniony Obcy kontynuował całkiem udaną karierę solową. Jednym z dorodniejszych jej owoców był FPS Alien Trilogy, ponownie wpychający gracza w mało odporną na kwas kamizelę marine. Całkiem miodny klon Dooma, szkoda że krótki (zaledwie parę poziomów). Oprócz tego ukazało się także kilka nieco bardziej niszowych tytułów – by wspomnieć chociażby przygodówkę Aliens: A Comic Book Adventure i sieciową Aliens Online. Swojej gry, niezgorszej zresztą, doczekał się także czwarty film z serii – „Alien: Resurrection".

Nie zmieniło to faktu, że obaj kosmici potrzebowali w końcu prawdziwego hiciora, gry naprawdę pamiętnej. Dostali takową w 1999, wraz z Aliens vs. Predator na PC. Gra kontynuowała tradycję AvP z Jaguara – FPSa pozwalającego graczowi wcielić się w każdą z trzech stron konfliktu – robiła to jednak w sposób godny końca XX wieku. Grafika, dźwięk, grywalność – wszystko w tej grze po prostu zagrało, tworząc udaną i klimatyczną całość. Gra zyskała olbrzymią popularność, zwłaszcza dzięki trybowi dla wielu graczy i szybko doczekała się kontynuacji, w której autorzy poszli też o krok do przodu w kwestii wczuwania się w każdą z postaci, czego najlepszym przykładem były fragmenty obserwowane z perspektywy pająkowatego facehuggera. Gry ekipy Rebellion stały się wzorem do tworzenia gier z Obcymi i Predziami, i do dziś nikomu nie udało się zrobić tego lepiej.

Co nie znaczy, że nie próbowano. Dość ambitną, acz niestety średnio udaną z takich prób była AvP: Extinction, strategia czasu rzeczywistego (!) wydana wyłącznie na konsole (!!). Wielka szkoda, że koncepcja nie zagrała do końca, bo niektóre pomysły autorów były wręcz kapitalne – jak choćby sposób zdobywania nowych oddziałów, różny dla każdej strony. U ludzi była to kwestia kredytów, u Obcych – zapładniania złapanych ofiar (przy czym od typu ofiary zależał typ kosmity), Łowcy zaś poprzez zbieranie krwawych trofeów polepszali reputację swego klanu i co za tym idzie, zdobywali nowych rekrutów. Niestety, nie grało się w to tak fajnie, jak może się wydawać. Nie lepiej było w przypadku ostatniego jak na razie solowego występu Łowcy – Predator: Concrete Jungle mogło się pochwalić ciekawą koncepcją, zaczerpniętą wprost z drugiej części filmu, ale na tym jej udane elementy się kończyły. Szpetna grafika, oporne na wolę gracza sterowania i ogólna nuda psuły efekt końcowy. Raczej bez echa przeszedł też kolejny automatowy „celowniczek" zatytułowany Aliens: Extermination, a także AvP: Requiem na PSP – wydana na chybcika adaptacja niespecjalnie udanej kontynuacji niespecjalnie udanego filmu.

I tak dochodzimy do roku 2009. Obcy i Predator pozostają jednymi z gorętszych licencji, zapowiedziano kolejne filmy, a także – jakżeby inaczej – gry. Odwlekane w nieskończoność (i bodaj kilkukrotnie już skasowane) Aliens: Colonial Marines na razie po raz kolejny odeszło w cień, ustępując pola nadchodzącej wielkimi krokami kontynuacji Aliens vs. Predator – nic dziwnego, jeśli się nad tym zastanowić. Wszak, co dwóch morderczych kosmitów, to nie jeden. Być może Kolonialni w końcu się jednak ukażą, czego nie da się raczej powiedzieć o grze RPG przygotowywanej swego czasu przez Obsidian (straż przyboczną BioWare, odpowiedzialni za kontynuacje KotOR i Neverwinter Nights, a także zbliżające się Alpha Protocol). Szkoda, ale cóż... Nie ma co podnosić z tego powodu krzyku. I tak nikt nie usłyszy... ■■

FILMOWY DOROBEK

Oczywiście nie byłoby o czym pisać widniejącego obok artykułu, gdyby nie kinowe produkcje z oboma kosmitami w rolach głównych. Zacznijmy od Obcego, mogącego poszczycić się w tej kwestii dłuższym stażem i pokaźniejszym dorobkiem. Najciekawszy jest chyba fakt, że każdy z czterech filmów jest na swój sposób unikalny – oprócz obowiązkowych z założenia elementów science-fiction, większość z nich trudno nawet zaliczyć do tego samego gatunku. Pierwszy, w reżyserii Ridley'a Scotta to absolutny klasyk w kategorii dreszczowca sci-fi, powolny i stonowany, niegdyś absolutnie przerażający, dziś już nie tak bardzo z powodu odarcia postaci zabójczego kosmity z tajemniczości. Sequel Jamesa Camerona to już stuprocentowy film akcji i jednocześnie jedna z najlepszych kontynuacji w historii kina. Trzecia część stanowiła swego rodzaju powrót do „jedynki", z tym że napięcie zastąpiono w niej przygnębiającą atmosferą, zaś czwarta to dosyć zabawny, komiksowo makabryczny popkorniak.

W kwestii Predatora, oba filmy jak najbardziej da się dziś oglądać, ale wygrywa zdecydowanie część pierwsza, z Arniem biegającym po dżungli. Dwójka nieco traciła na braku napięcia – po prostu od samego początku wszystko było wiadomo.

Zdecydowanie najgorzej jak na razie wypadły kinowe duety obu postaci – pierwszy AvP, pomimo niezłych walorów produkcyjnych i dużego budżetu był zwyczajnie nudny, co było niewątpliwie zasługą osadzenia akcji w tyleż starożytnej co wyludnionej piramidzie na Antarktydzie (joł). „Dwójka", o podtytule Requiem rozgrywała się już w obszarze bardziej zaludnionym, co zaowocowało kilkoma niezłymi, krwawymi scenami. Nie pomogło to jednak kiepskiemu i wyzutemu z oryginalnych pomysłów scenariuszowi.

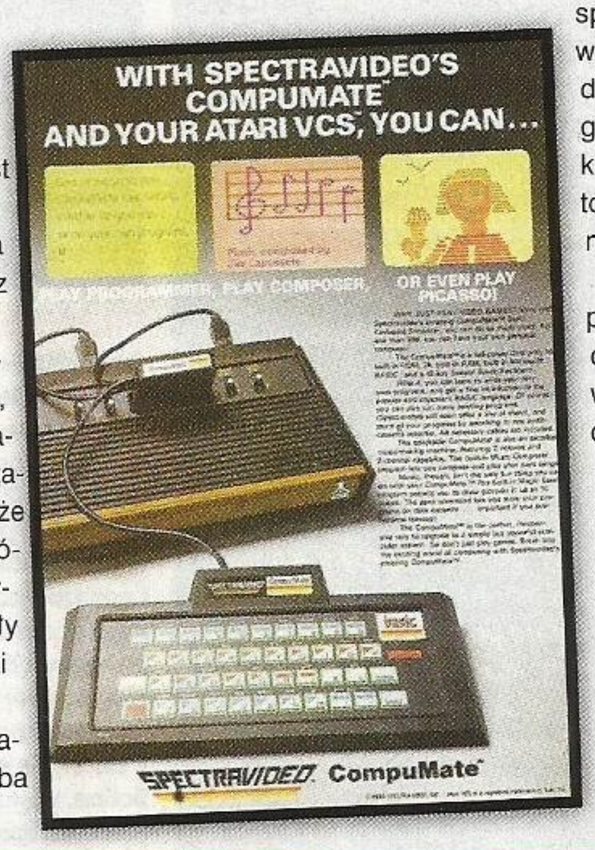
Co przyniesie przyszłość? Potencjalnie – sporo. Nie tak dawno gruchnęła wieść, że sam Ridley Scott ma zamiar powrócić do serii i wyreżyserować prequel swego filmu z 1979 roku. Predator także nie został na lodzie – zdjęcia do trzeciej części filmu, produkowanej przez samego Roberta Rodrigueza, ponoć już trwają.

ZAGUBIONE W CZASIE

SPECTRAVIDEO COMPUMATE

Gates, Mozart i Picasso na jednym kartridżu

Urządzenia z cyklu „wszystko w jednym" to żadna nowość, nawet w niniejszej rubryce przerabialiśmy już molochy w rodzaju Telstar Arcade składające się z kilku zabawek wmontowanych w jedną obudowę. Dziś jednak zajmiemy się zestawem służącym nie tyle do grania, co do twórczego wyżywania się za pomocą posiadanej konsoli. W tym przypadku jest to Atari 2600, bo ta właśnie maszynka doczekała się zmajstrowanego przez firmę Spectravideo urządzonka o nazwie Compumate. Co to takiego? Ano, na pozór uproszczona klawiatura podłączana do Atarynki przez slot na kartridże i porty kontrolerów. Ci, którzy pamiętają jak nieprawdopodobnie złożone tytuły w rodzaju „dwie kreseczki gonią kropkę" ukazywały się na A2600, mogą się zastanawiać: po kiego grzyba ta klawiera?



Otóż, Compumate oferował także zestaw oprogramowania użytkowego, pozwalającego pobawić się w przedszkolnego programistę kodującego w przedpotopowym języku Basic, kompozytora trzasków i pierdnięć przy pomocy prostego syntezatora, a także grafika specjalizującego się w sztuce abstrakcyjnej dzięki programowi graficznemu, przy którym MS Paint to szczyt zaawansowanej obróbki obrazu.

Wypada uczciwie przyznać, że choć dzisiaj możliwości wszystkich trzech dostępnych z urządzeniem programów budzą uśmiech politowania, to we wczesnych latach 80. dawały młodemu twórcy jako taki przedsmak pracy przy pomocy oprogramowania. Przygotowane fragmenty kodu, czy też gotowe gry tekstowe, podobnie jak stworzone obrazy, można było bez większego problemu zachować na dysku, by chełpić się nimi przy nadarzającej okazji przed mniej utalentowanymi znajomymi, natomiast utwory muzyczne dało się po podłączeniu byle magnetofonu zarejestrować na kasecie i w wolnych chwilach katować nimi co bardziej wyrozumiałych członków rodziny.

Compumate nie odniósł spektakularnego sukcesu, zresztą – jego twórcy bynajmniej takowego nie oczekiwali, wydając urządzenie w dość ograniczonym nakładzie. Tym niemniej, jest to bardzo ciekawy relikt minionej epoki, w której konsola mogła dostarczyć nie tylko rozrywki, lecz także – ograniczonej, bo ograniczonej – możliwości twórczego wyżycia się. Oczywiście dziś, kiedy w większości domów stoi komputer osobisty, a dużo bardziej zaawansowane programy dostępne są za darmo w sieci, nie ma więc specjalnej potrzeby wydawania podobnych zabawek, nawet odpowiednio podrasowanych do współczesnych standardów. Tym niemniej, w czasach, kiedy przeciętny gracz pozbawiony był takich udogodnień, wynalazek Spectravideo mógł rozpalić w niejednym iskrę twórczej pracy. ■

WIELKI, ZŁY I BRZYDKI

- **Poszukiwany:** Albert Wesker
- **Znany też jako:** Wesker
- **Cechy charakterystyczne:** Wysoki, blada cera, słabość do przyciemnianych okularów, czarnych kombinezonów i płaszczy, blond włosy zaczesane do tyłu. Zimny, pozbawiony emocji głos. Nadludzka siła i szybkość. Wysoce makiaweliczny, pozbawiony empatii socjopata
- **Pierwszy występek:** 1996 rok – nielegalne eksperymenty medyczne
- **Znane przewinienia:** Terroryzm biologiczny, ludobójstwo, porwania, uchylanie się od płacenia podatków
- **Współpracownicy:** William Birkin i pozostali pracownicy i członkowie zarządu korporacji Umbrella, Ada Wong, Excella Gionne
- **Zbrodniczy życiorys:** Wyrachowany i zdradziecki, maczał palce w osławionym incydencie w Raccoon City, zakończonym pacyfikacją miasteczka. Przez wiele lat kierował nielegalnymi eksperymentami mającymi na celu wyprodukowanie ostatecznej broni biologicznej, których ofiarami padli mieszkańcy m.in. Hiszpanii i Afryki. Wielokrotnie pozorował własną śmierć, zawsze ostatecznie powracając do swoich zbrodniczych działań
- **Zalecane postępowanie:** Poszukiwany woli kierować swymi zbrodniczymi przedsięwzięciami z ukrycia. W bezpośrednim starciu okazuje się jednak wyzywającym przeciwnikiem, niewrażliwym na ogień konwencjonalnej broni palnej, a nawet wyrzutni rakiet. Zaleca się zwracać szczególną uwagę na skrywane pod płaszczem macki i inne paskudztwa, którymi rozjuszony lubi wymachiwać. Przewidując starcie, warto zaopatrzyć się w podręczny wulkan i sporą ilość materiałów wybuchowych. Reaguje alergicznie na imię Krzysztof
- **Dokumentacja zbrodni:**

Resident Evil (1996)
Resident Evil: Code Veronica (2000)
Resident Evil 0 (2002)
Resident Evil 4 (2005)
Resident Evil: Umbrella Chronicles (2007)
Resident Evil 5 (2009)

POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI

PARASITE EVE

Niezależnie od tego, czy ktoś kocha, czy nienawidzi japońskie gry RPG, trudno się nie zgodzić, że gatunek ten należy do jednego z bardziej opornych na innowacje. Tym bardziej wypada docenić jakiekolwiek odstępstwa od zachowawczej formuły, a do takich właśnie zalicza się omawiana dzisiaj gra. Wydany w 1998 roku przez Squaresoft (jeszcze nie Enix) Parasite Eve był dość osobliwą mieszanką klasycznych schematów jRPG z elementami survival horroru. Z tych pierwszych zapożyczył większość mechanizmów rozgrywki – mamy mapę świata (w tym wypadku – Manhattanu), po którym przemieszcza się bohater(ka), mamy losowe walki z pojawiającymi się Bóg wie skąd przeciwnikami, zdobywanie doświadczenia, w końcu zaś – wyglądający bardzo znajomo dla miłośników gatunku ekran bitewny. Z horrorem łączy grę przede wszystkim otoczka – akcja osadzona we współczesnym Nowym Jorku, w którym za sprawą tytułowej Mitochondrycznej Ewy zaroiło się nagle od niebezpiecznych mutantów. Gracz wciela się w rolę policjantki imieniem Aya, zmuszonej do powstrzymania biologicznego Armageddonu. Uczciwie trzeba przyznać, że fabuła gry (kontynuująca wątki powieści o tym samym tytule, autorstwa Hideakiego Seny) jest raczej grubymi nićmi szyta i w kwestiach pseudo-naukowych może spowodować krwotoki z oczodołów i stany depresyjne u byle studenta biologii. Tym niemniej, jako tło action-RPGa sprawdza się całkiem nieźle.

Pierwszą rzeczą rzucającą się w oczy po odpaleniu gry, była rewelacyjna jak na swe czasy grafika. Szacunek budziły zwłaszcza renderowane przerywniki filmowe – w momencie ukazania się gry rzeczywiście bezkonkurencyjne. Otwierająca historię scena masowego mordu w operze, zwieńczona spopieleniem dużej części widowni, na długo zapadała w pamięć. Dziś owe filmiki nie robią już takiego wrażenia, bijąc po oczach uproszczonymi projektami postaci i ich kukiełkowatą animacją, ale nadal jest to kawał niezłej reżyserskiej roboty, skropionej obficie chorą wyobraźnią projektantów. Natomiast grafika w samej grze, będąca połączeniem statycznych, dwuwymiarowych scenerii z postaciami w 3D broni się niezgorzej, nawet ponad dziesięć lat od premiery.

Broni się także innowacyjny system pojedynków – dość osobliwe połączenie czasu rzeczywistego i tur – stanowiący w istocie gwóźdź całego programu. Po ukończeniu gry na osobników spragnionych prawdziwego wyzwania czekał zresztą miły dodatek – tryb EX, składający się z kilkudziesięciu sekwencji czystej walki.

Na koniec wspomnieć wypada także o warstwie dźwiękowej, a zwłaszcza muzyce autorstwa zasłużonej kompozytorki Yoko Shimomury – do dziś uznawany za jedno z jej szczytowych osiągnięć (a to nie lada pochwała, biorąc pod uwagę, że pani owa odpowiedzialna jest także za ścieżki dźwiękowe m.in. Street Fightera 2, Front Mission czy Super Mario RPG). Specyficzna mieszanka muzyki orkiestrowej i elektronicznej doczekała się albumu z remixami i kultowego statusu w Japonii.

To samo można zresztą powiedzieć o całej grze – w plebiscycie czytelników Famitsu na najlepszą grę wszech czasów na pierwszą PlayStation zajęła zaszczytną szesnastą pozycję. Niedługo po premierze doczekała się mangi, a także sequela, który zdecydowanie przechylał szalę rozgrywki w kierunku klasycznego survival-horroru. Obie warto sprawdzić, jeśli tylko uda Wam się je upolować. No i trzecia część ponoć nadal zmierza na PSP... ■

PRENUMERATA I ARCHIWALIA

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

WARIANT 1: FULL

+ PEŁNA GRA (X360/PS3)

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent:

>GRĘ W PEŁNEJ WERSJI na wybraną konsolę!<

Oferta ważna do wyczerpania zapasów. Przed wpłatą prosimy o kontakt emailem pod adresem: prenumerata@neo-plus.pl celem rezerwacji egzemplarza, wyboru gry oraz platformy. Gry są wydaniami promocyjnymi.

CENA: 159 zł

WARIANT 3: KLASYK

+ DEMO NA PS2 I GADŻET

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent: DEMO GRY NA PLAYSTATION 2 i gadżet związany z konsolami

CENA: 99 zł

KONSOLOWE KOMPENDUM 2

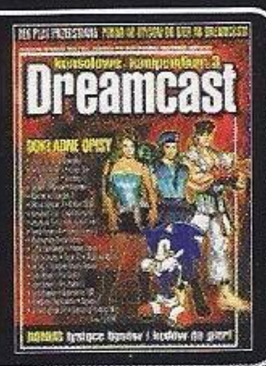
320 stron hardcore'u. W książce znajdują się opisy do: Bloody Roar 2, Blue Stinger, Dino Crisis, Driver, Final Fantasy VII, Final Fantasy VIII, GTA London 1969, Guardian's Crusade, Kensei - Sacred Fist, Legend of Legaia, Legend of Zelda DX, Lunar: SSSC, Mario Party, Marvel VS Capcom, Powerstone, Resident Evil, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Ridge Racer Type 4, Shadow Madness, Silent Hill, Sonic Adventure, Soul Reaver: LOK, Star Wars: Episode 1 Racer, Star Wars: Rogue Squadron, Star Wars: Episode 1 The Phantom Menace, Street Fighter Alpha 3, Super Mario 64, Super Smash Bros, Syphon Filter, The House of The Dead 2 i masa tips & tricks!

CENA: 10 zł (z kosztami przesyłki)

KONSOLOWE KOMPENDUM 3 DREAMCAST

272 strony - Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol. 45 opisów do najlepszych gier na Dreamcasta PS one i PS2, między innymi: Soul Calibur, Shenmue, Grandia II, Virtua Fighter 3, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Soul Reaver, Street Fighter III i masa tips & tricks

CENA: 20 zł (z kosztami przesyłki)



JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (np: Prenumerata wariant 2 lub Archiwalia numer 118) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu wraz z kodem pocztowym.
Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, numer rachunku: **38 1240 1112 1111 0000 0165 7638**
Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

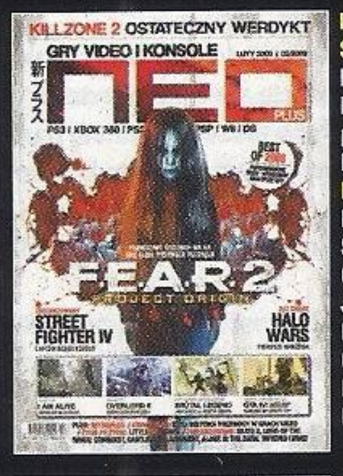
Preumerata poza granicami Polski (Klasyk): Europa z Rosją i Izraelem - 299 PLN, Ameryka Północna, Afryka - 349 PLN, Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 399 PLN

W SPRZEDAŻY NUMERY ARCHIWALNE // Kompletny spis recenzji znajduje się pod adresem: http://neoplus.gameplace.pl

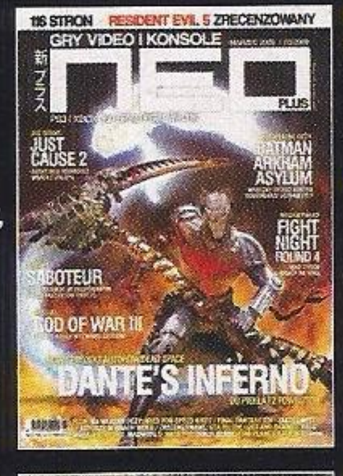
Każdy numer archiwalny w cenie 13 zł (wraz z kosztem przesyłki) // W sprawie dostępności numerów archiwalnych prosimy o kontakt pod adresem prenumerata@neo-plus.pl

NEO PLUS 117 grudzień 08
SPECJAŁ: Killzone 2 - megaraport na 12 stron, PixelPorno - rzecz o erotyce w grach
RECENZJE: Banjo-Kazooie Nuts & Bolts, Resistance 2, Mortal Kombat vs. DC Universe, NFS Undercover, 007 Quantum of Solace, Viva Pinata: Trouble in Paradise, Call od Duty: World At War, Midnight Club: LA Remix, Shaun White Snowboarding i inne

NEO PLUS 118 styczeń 09
SPECJAŁY: Uncharted 2, Tom Clancy's H.A.W.X., Watchmen, FEAR 2, Lord of the Rings: Cnques, co z Nintendo, Jak nie robić filmów na podstawie gier, Halo 3 ODST i inne!
RECENZJE: Prince of Persia, Persona 4, The Last Remnant, Rise of the Argonauts, Sonic Unleashed, Lips, Moto GP 08, Kingdom Hearts RE: Chains of Memories i inne

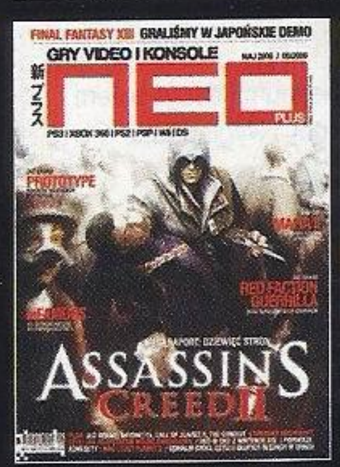


NEO PLUS 119 luty 09
SPECJAŁ: Halo Wars, I Am Alive, Overlord 2, Krew i flaki czyli historia przemocy w grach, NEO+ Best of 2008
RECENZJE: Killzone 2, F.E.A.R. 2, Street Fighter IV, Skate 2, Lord of The Rings Conquest, Castlevania Judgment, Shellshock 2, Etrernal Poison, Animal Crossing Wii, Alone in the Dark: Inferno, Fable II Knothole Island



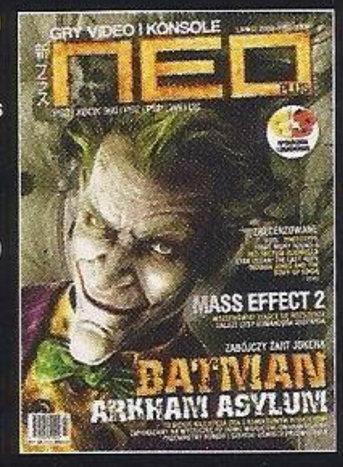
NEO PLUS 120 marzec 09
SPECJAŁ: Dante's Inferno, Sabouteur, God of War III, Just Cause 2, Batman: Arkham Asylum, Fight Night Round 4
RECENZJE: Resident Evil 5, Patapon 2, Ninja Blade, Race Pro, Halo Wars, Tom Clancy's H.A.W.X, Eternal Sonata, 50 Cent: Blood on the Sand, X-Blades, Flower, Star Ocean: The Second Evolution, Legend of Spyro: Dawn of Dragon

NEO PLUS 121 kwiecień 09
SPECJAŁY: Bioshock 2 pierwsze spojrzenie, Army of Two: The 40th Day, Battlefield: Bad Company 2
RECENZJE: Grand Theft Auto: Chinatown Wars, Wanted: Weapons of Fate, Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena, Guitar Hero Metallica, Resistance Retribution, Suikoden Tierkreis, Wheelman, WWE Legends of Wrestlemania



NEO PLUS 122 maj 09
SPECJAŁ: Assassin'S Creed 2 – pierwsze informacje, gramy w japońskie demo Final Fantasy XIII, nowe info o Mafia 2, Już grane: Prototype, inFamous, Red Faction Guerrilla
RECENZJE: X-Men Origins: Wolverine, Watchmen, Monsters vs. Aliens, Mytrian Wars, Phantasy Star Portable, Puzzle Quest Galaxtric i inne

NEO PLUS 123 czerwiec 09
SPECJAŁY: Call of Duty: Modern Warfare 2, multiplayer w Bioshock 2, Aliens vs. Predator, Blur, Activision i Electronic Arts pre-E3 raport
RECENZJE: inFamous, Virtua Tennis 2009, UFC 2009 Undisputed, Ghostbusters: The Video Gane, Terminator: Salvation, Damnation, Sacred 2: Fallen Angel, Velvet Assassin, Bionic Commando i inne!



NEO PLUS 124 lipiec 09
SPECJAŁ: Batman Arkham Asylum: gramy długo i namiętnie, Mass Effect 2 - pierwsze informacje o kontynuacji hitu
RECENZJE: Prototype, Fight Night Round 4, ROck Band Unplugged, Call of Juarez: Bound in Blood, Red Faction Guerrilla, The Conduit, FUEL, Star Ocean: The Last Hope, Indiana Jones and the Staff of Kings, Overlord 2, EA Sports Active i inne

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email prenumerata@neo-plus.pl lub o telefon 0508–651–646 w poniedziałki w godzinach 12-15

FAQ 2

WASZE LISTY I SMSY W IMADLE MAXA I EKIPY

No weeeźcie... Chyba muszę napisać coś bardzo, ale to bardzo głupiego i kontrowersyjnego, żeby skłonić Was do większej aktywności piśmienniczej. Kłopot w tym, że akurat żadna głupota na odpowiednim poziomie nie przychodzi mi do głowy, ale jestem otwarty na propozycje. Przy okazji zaś, drobne ogłoszenie parafialne: Ostatnio regularnie otrzymujemy listy, których autorzy zastrzegają, że woleliby uzyskać odpowiedź bezpośrednio na maila, zamiast w formie publikacji. Niestety, wyłączając jakieś naprawdę awaryjne przypadki, nie jesteśmy w stanie prowadzić z Wami takiej bezpośredniej korespondencji. Nawet już nie dlatego, żeśmy złośliwi i nieużyci (to swoją drogą), ale zwyczajnie nie mamy na to czasu. Pamiętajcie, przede wszystkim prowadzimy czasopismo, a nie gorącą infolinię na 0-700. Z góry zatem przepraszam, jeśli ktoś poczuł się dotknięty brakiem odpowiedzi, ale – jak to ujął płatny zabójca nakręcając tłumik na lufę – to nic osobistego.

email: faq@neo-plus.pl SMS: +48 508 651 646

KONKRETY SMSem

WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI MAXA

↘ Jakie gry szeroko pojętej akcji (w tym FPSy, slashery, itd.), które są równie fajne i satysfakcjonujące jak GoW czy CoD4 polecacie na X'a?

Wybór jest niczego sobie, ale w kwestii tych akurat gatunków proponuję poczekać na Modern Warfare 2 (tuż za progiem) i Bayonettę (początek 2010). Obie mają szansę wybić się na prowadzenie w swych kategoriach. No chyba, że chodziło o Gears of War... ;)

↘ Mam pytanie dotyczące gry Need for Speed: Shift. Czy jest jakaś różnica w modelu zniszczeń fur miedzy wersją na 360-tkę i PS3?

Skoro już pytasz… Owszem, krótko po premierze wielu graczy narzekało, że na PS3 samochody są bardzo oporne na deformacje, podczas gdy na X360 blacha gnie się aż miło. Błąd ten szybko naprawiono w patchu.

↘ Pomocy! Jak dostać się do ukrytej piwnicy, gdzie jest ulepszenie broni w Sinclair Spirits w Fort Frolic w BioShock? Tam gdzie jest wejście pokazane na mapie nie da się krat rozwalić.

O ile dobrze kojarzę, przejście otwiera się przyciskiem za barem.

↘ Czy PS2 będzie normalnie działało podłączone to telewizora LCD? Planuję kupno tej konsoli celem nadrobienia zaległości, ale nie wiem, czy nie będzie problemów z działaniem, obrazem itd.

Działać, zadziała. Tylko nie spodziewaj się cudów pod względem grafiki – niska rozdziałka robi swoje i zazwyczaj wyjątkowo niekorzystnie wypada na LCD.

↘ W recenzji gry WET autor używa cały czas imienia Ruby. Dlaczego?! Przecież główna bohaterka ma na imię Rubi. Błąd Miela? Proszę się tłumaczyć!

Wedle rozkazu, mein Herr! Najwidoczniej szeregowy Mielcarek za bardzo zaaferował się tradycyjną anglosaską pisownią tego imienia, nie zauważając inwencji autorów w przekręcaniu tejże. Za swe karygodne niedbalstwo zostanie w trybie natychmiastowym ukarany chłostą mokrym ręcznikiem po nagich pośladkach.

↘ Siema. Uncharted 2 wyjdzie też na PC? I kiedy wypuścicie werdykt o Assassin's Creed 2? Pozdro szefy ;)

Oj, nie liczyłbym na to – to oczywiście odnośnie pierwszego pytania. Recenzja Asasyna już w następnym numerze.

ŚWIAT WEDŁUG NINTENDO

Jako stały czytelnik owego periodyku niechaj zakrzyknę: What's up, doc?

▶ Dużo roboty i spalonych ćmików, mało snu, dieta bogata w błonnik i białko, przerzucanie żelastwa trzy razy w tygodniu. Czyli w sumie jak zwykle.

Wiadomo, że jeśli moje poprzednie maile, które ukazały się w FAQu, były pisane pod wpływem chwilowego impulsu, to po prostu musi być tak i tym razem. Ostatnio siedząc, a właściwie garbiąc się przed kompem, spaliwszy aromatycznego skręta zrolowanego na obudowie mojego Wii, w przekrzywionym na bok daszkiem zielonym kaszkiecie, zdałem sobie sprawę, że to nie konsole, ale granie w Quake Live pożarło ostatnio wstrząsająco dużą część mojego wolnego czasu. Jasne, licznik fragów rósł szybko, a mi grało się w tę niemal dziesięcioletnią (!) grę niezmiennie fajnie, ale nie podejrzewałem, że tak bardzo się w to wkręcę. Szczerze mówiąc, kompletnie mnie porąbało! To zdumiewające, jak ponadczasowym produktem jest Quake III: Arena, nieprawdaż? A czy Ty, drogi Doktorze, również grasz w QL? Kto z redakcji NEO+ gra?

▶ Doktor jest raczej odporny na uroki większości stricte multiplayerowych produkcji. Ale za to już redaktor naczelny niniejszego periodyku, z tego co słyszałem, wsiąkł po uszy.

Drugą kwestią, jaka do tej pory sprawia, że ustawicznie uśmiecham się szeroko sam do siebie (jakkolwiek idiotycznie by to nie zabrzmiało), jest to, że od początku słusznie kibicowałem Nintendo w wyścigu na szczyty listy sprzedaży w tej generacji sprzętu. Pamiętamy, jak bardzo powątpiewano w sukces Wii, wiemy też, jak wielki się ostatecznie okazał. To w końcu najpopularniejsza konsola tej generacji. Max, jak myślisz, czy wprowadzając koncept wiilota, Nintendo tak naprawdę ma i będzie miało wpływ na to, co dzieje się na polu HD-genów? Czy Wii jest aż tak odmienne? Czy Polacy mogą się mylić, niemal ignorując fakt istnienia białego, krzywo stojącego pudełka?!

▶ Moja skromna opinia brzmi następująco: O ile trzeba oddać sprawiedliwość Nintendo, bo doskonale udało im się wypromować swój gadżet (sprzedając go zresztą głównie ludziom, którzy na co dzień w ogóle nie grają), o tyle dla mnie (i dla wielu graczy chyba również) pozostaje on najmniej interesującą maszyną obecnej generacji. Majtanie majtaniem, ale fajnie byłoby, gdyby do tego konceptu dorobić kilka porządnych i dobrze dopasowanych gier, a tytułów spełniających oba warunki jest tyle, co kot nakichał. Chyba, że kogoś pociągają hity w rodzaju Calvin Tucker's Redneck Jamboree czy Fashion Party. Zresztą, wygląda na to, że urok nowości właśnie się wyczerpał i Miyamoto z ekipą będą musieli się nieco napocić, żeby powtórzyć spektakularny sukces „krzywo stojącego pudełka".

Na koniec tych przydługich wypocin pytanie: jeśli moje PlayStation 3 działa głośno, to czy oznacza to, że nazbierało się kurzu do środka? Zastanawiam się co robić, bo sytuacja nieco mnie zafrasowała.

▶ Polecam przeprowadzić szybki fantest. Wyłącz konsolę przyciskiem z tyłu obudowy, i po chwili włącz trzymając przycisk eject. Potem tylko przecierasz twarz z wydmuchanych przez tłuściochę pokładów kurzu i już powinno być lepiej.

Kłaniam się w pas i pozdrawiam, zwłaszcza uberhardkorowych Nintendofili.
Krill A.K.A. Szwedu

▶ Wszystkich trzech pozostałych. Pozdrawiam również.

ZAKAZANA PIŁA (KURT COBAIN EDITION)

Joł makafoł o wszechmogacy Doktorze!

▶ Witaj śmiertelniku. Porzuć wszelką nadzieję na uzyskanie konstruktywnej odpowiedzi, Ty, który tu wchodzisz.

Okej... Czy to tylko ja? Czy Forbidden Siren jest za trudny? Gram od dłuższego czasu w tę grę i za cholerę nie mogę jej przejść. Ten wysoki poziom trudności po jakimś czasie staje się frustrujący i zmusza mnie do rzucania padem (specjalnie mam kupionych parę tańszych, dual shocka nie tknę – za drogie to O_O), gdy zostaję zabity po raz setny przez shibito ze strzelbą tuż przed zakończeniem etapu :/ Z czystej ciekawości: czy FS2 też ma tak wysoki poziom trudności? Wiem, że Blood Curse jest z tej trójki najłatwiejszy. Ostatni raz tak się męczyłem, gdy przechodziłem Residenta 1 na PSX.

▶ Ot, stara szkoła survival horroru pełną gębą. W tym wypadku, głównie stara szkoła upierdliwego sterowania i głupawej kamery.

Z innej beczki. Słyszałem, że na 2011 rok planowana jest premiera filmu na podstawie Condemned. Podobno film robiony jest pod nazwą „Unforgettable". Znając chory klimat gry, można spodziewać się ciekawego projektu :P Chociaż scenariusz pisze koleś, który w sumie po raz pierwszy będzie pisał scripta do filmu... Poczekamy, zobaczymy.

▶ Tylko się nie napalaj za bardzo, bo o tej akurat ekranizacji od dłuższego czasu cisza, jak makiem zasiał. Szczerze mówiąc, może to i lepiej. Co prawda reżyserować miał pan odpowiedzialny za „Celę" z J.Lo i teledysk REM „Losing My Religion", czyli specjalista od ładnych obrazków, ale jak dobitnie pokazał filmowy „Max Payne", ładne obrazki to jeszcze nie wszystko.

Jeszcze tylko parę pytań na koniec:
1. Czy Silent Hill: Shattered Memories będzie w jakikolwiek sposób powiązany fabularnie z poprzednimi częściami (zwłaszcza z 1,2 lub 3), czy możemy spodziewać się kolejnej odrębnej historii? Szczerze, po Origins i „piątce" wolałbym jakieś nawiązanie do starszych części skoro nie są w stanie wymyślić równie atrakcyjnej fabuły, co w „trylogii".

▶ Shattered Memories powiązany będzie całkiem mocno, biorąc pod uwagę, że to po prostu remake pierwszej części (odpowiednio zmodyfikowany, co prawda). Fabularnie wracamy więc na stare śmieci.

2. Pytanie podobne do poprzedniego. Czy Saw: The Game będzie powiązana z filmami? Czy może będzie to osobna historia (tutaj akurat mam nadzieje na jakąś nową interesującą fabułę). Nie trzeba specjalnie dużo myśleć, żeby wymyślić coś lepszego od fabuły z „Piły" (jedynki nie tykam, była genialna, ale od trójki wzwyż jest to fabularne dno). W październiku wychodzi „Piła VI", a na rok 2010 planowana jest Piła 3D -.-

▶ Najpierw trzeba by odpowiedzieć sobie na pytanie, czy cokolwiek w filmach z tej serii łączy się jeszcze z czymkolwiek. Tak czy siak, gra nie jest bezpośrednio oparta na żadnym z filmów, ale nie robi to specjalnej różnicy – w kwestii scenariusza możesz oczekiwać wszystkich charakterystycznych elementów i braku bodaj jednego świeżego pomysłu. A „Piła VI" właśnie została popisowo skopana w amerykańskim Box Office przez niskobudżetowy film grozy o nawiedzonym domu, co – nie ukrywam – minimalnie podbija mi współczynnik wiary w ludzkość.

3. Moje głosy w głowie podpowiadają mi, że ma wyjść nowy Burnout... Prawda czy Fałsz?

▶ No kiedyś wyjdzie, ale jak na razie okrągłutkie zero szczegółów. Tym bardziej,

że mówi się, iż Criterion pracuje nad nowym Need For Speed. Ile w tym prawdy – nie wiadomo. Także ja bym tym Twoim głosom do końca nie ufał, zwłaszcza w kwestiach „możesz przechodzić, nic nie jedzie" albo „daj spokój, od połączenia dwóch kabelków jeszcze nikt nie umarł".

Dobra nie zawracam głowy. Gdybyś mógł odpowiedzieć jakoś na powyższe pytania, byłbym mega spełniony. No, może nie aż tak, jak na koncercie Prodigy, ale podobnie. Pozdro!
Ozz

▶ Hmm. Czy stopień spełnienia wzrósłby, gdybym wygolił sobie na łbie rogi, a odpowiedź na Twój list wywrzeszczał capslockiem? Kwestia do przemyślenia…

MAŁY MAJSTERKOWICZ

Witam! Mam dwa pytania odnośnie PS3. Czy w jakiś sposób mogę przenieść mój profil z jednej konsoli na drugą? Razem z trofeami i save'ami? Pamiętam, że na Xboksie istniała taka możliwość. Co się dzieje z instalkami gier na PS3? Czy zajmują one jakieś miejsce na dysku? Jeśli tak, to można je w jakiś sposób usunąć? Szukałem informacji na te tematy, ale nic nie mogłem znaleźć.
tripleeks

▶ Żeby przenieść wszystkie najważniejsze dane z jednej konsoli na drugą trzeba na jakimś zewnętrznym dysku lub pendraku USB wykonać backup danych (Settings -> System Settings -> Backup Utility). Ale uwaga! Ta opcja save'uje także muzykę, filmy i fotki, więc może być potrzebne dużo pamięci. Lub wcześniejsze pozbycie się zbędnych danych.
Instalki oczywiście zajmują miejsce na dysku, sprawdzisz ile i ewentualnie usuniesz je w kolumnie Game i na samej górze w zakładce Game Data Utility. Ale jeżeli masz zamiar przenosić system, to możesz sobie odpuścić ich kasowanie – po backupie i tak wszystkie gry będziesz musiał instalować od nowa i dociągać do nich patche.
I jeszcze jedno – hasło i login do konta na PSN się nie przenoszą – trzeba wpisać je ręcznie!

KAŻDY MA SWOJĄ CENĘ

Witam Dr Maxie.
Coś mi ostatnio przyszło do głowy i sobie pomyślałem, że zamiast trzech gigantów na rynku (Sony, Nintendo, Microsoft) mogliby połączyć wspólne siły i stworzyć jedną platformę! Ciekawe czy takie coś byłoby możliwe, hehe. Jakby do czegoś takiego doszło, mielibyśmy monstrualną platformę do gier, prawdziwego next-gena ;]

▶ Broń nas Panie przed takim „łączeniem wspólnych sił"! Niech się żrą, bo dzięki wzajemnemu trzymaniu się trójki gigantów za genitalia, dostajemy lepsze produkty w lepszych cenach. W warunkach konkurencji wygrywa mimo wszystko klient. W monopolu – zazwyczaj tylko monopolista.

Kolejny temat dotyczy kwestii cen konsol...

▶ Które, w czasie pomiędzy napisaniem przez Ciebie listu a jego publikacją, zdążyły się zmienić, więc Twoje oceny mogły się z lekka przeterminować.

1. Xbox 360 obecnie jest z deka za drogi, chodzi mi o wersję Elite. Fajnie by było, gdyby kosztował 999 zł ;]

▶ W tej chwili dostaniesz go za niewiele więcej. Hooray!

2. Wii kosztuje odpowiednio do tego, co oferuje. Czyli na plus :)

▶ Pewne osoby zapewne raczyłyby się z Tobą nie zgodzić, twierdząc raczej, że maszynka Nintendo powinna być dorzucana do sześciopaku chipsów. Mogę, acz nie muszę, być jedną z tych osób. Ekhem…

3. PS3 jest za drogie i pewnie dlatego tak mało sztuk schodzi tego sprzętu, niech SONY wreszcie obniży cenę swojej konsoli!!!

▶ Obniżyło, jak już zapewne wiesz. Ponowne hooray!

Czy mógłby powstać dział poświęcony nie tylko piłce nożnej? Np. żeby było o koszykówce, hokeju i innych ;), oczywiście o grach :D!!! Czekam na odpowiedz od Gulasha i Marcellusa ;)

▶ Marcellus: Byłby to dział dość sezonowy, bo gry takie wychodzą od września do października, jeżeli nie wliczymy gier o futbolu amerykańskim, baseballu oraz koszykówce akademickiej, która pojawia się zazwyczaj w marcu. Poza tym nie bardzo wiem, co miałoby się tam znaleźć. Pytania i odpowiedzi, porady i ustawki na sieciowe boje? To można załatwić na naszym forum. Szybciej i sprawniej.

I to jak na razie tyle tego listu. Pozdrawiam całą redakcję gorąco!!
sakishi

▶ Na koniec zaś drobna rada, nie tylko dla autora powyższego listu – podpisujcie się pod mailami. W przeciwnym wypadku musimy wygrzebywać Wasze ksywy z adresów, więc nie zdziwcie się, że mogą wyglądać po takim zabiegu nie do końca tak, jak sobie tego życzycie. Idźcie z Bogiem (najlepiej do klawiatur, pisać listy do następnego FAQ). Do przeczytania za miesiąc.

KONKRETY SMSem

WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI MAXA

↘ Cześć! W ostatnim numerze była recenzja gry WET. Pod jednym ze screenów Mielu napisał o wyłączeniu efektu starej taśmy filmowej... Jak to zrobić?

Options -> Audio/Video -> Film Scratch: No. Of, voila!

↘ Jakie gry posiadają możliwość gry w kooperacji? Czy COD: World At War oraz COD: Modern Warfare posiadają tę opcje przechodzenia kampanii?

Kooperacja jest w modzie, więc i gier ją wykorzystujących znajdziesz całkiem sporo. Z tytułów, które od razu przychodzą do głowy: Resident Evil 5, Gears of War 2, czy którakolwiek z ostatnich produkcji z LEGO w nazwie. Modern Warfare takiego trybu nie zawiera (ale druga część ma już go mieć), World at War – owszem, koopa ma, ale nie we wszystkich misjach.

↘ Witam. Chciałem się zapytać czy posiadacze Xbox 360 doczekają się kiedyś w końcu wsparcia Live'a w Polsce?

Zapytany o to na niedawnym PGA szef polskiego oddziału MS odpowiedział dyplomatycznie: Robimy co w naszej mocy, ale nie mam jeszcze dla Was konkretnej daty. Trudno tu chyba coś dodać.

↘ Kiedy będzie recenzja Forzy 3? Jakiego RPG byś mi polecił na X360? Czy Oblivion jest fajny?

Już jest. RPG na Xboxa… Mass Effect, Fallout 3, recenzowany w numerze Dragon Age… Trochę tego jest. Oblivion to dość specyficzna sprawa, ale jeśli Cię złapie, to nie puści. Jeśli w erpegach kusi Cię przede wszystkim łażenie po wielkim świecie (a nie np. fascynująca fabuła), gra Bethesdy może Ci podejść.

↘ Siema. Jakie wg Was są trzy najciekawsze, najbardziej warte zagrania gry na PSP? Co byście polecili? Oczywiście z wydanych już. Pzdr, Cole.

Strzelam od siebie: God of War: Chains of Olympus, Resistance Retribution i Castlevania: Dracula X Chronicles. Reszta świata za tę ostatnią pozycję podstawiłaby pewnie jakieś Tekken: Dark Resurrection albo inną Dissidię. Mielu i Marcel dorzuciliby jeszcze Lumines.

↘ Wyjdzie na PS3 gra na podstawie sztuki survivalu? Wyrzuca nas w jakąś część świata, a my robimy wszystko, żeby przetrwać à la Robinson Crusoe :-)

Jeśli się nad tym zastanowić, recenzowany w numerze Risen niebezpiecznie zbliża się do Twojej wymarzonej symulacji rozbitka. Poczucie beznadziejności całej sytuacji symuluje nawet trochę zbyt dobrze. A odrobinę poważniej – może Cię zainteresować zapowiadany na bliżej nieokreśloną przyszłość I Am Alive, mający wrzucić gracza w buty ocalałego po kataklizmie mieszkańca Chicago. Czego jak czego, ale survivalu nie powinno tam zabraknąć.

↘ Dodacie kiedyś do mojej ulubionej gazetki ;-) dodatki typu plakat, poradnik, opis przejścia, itp.?

Poradnikom i opisom przejścia zdecydowanie nie mówimy nie, pojawiają się od czasu do czasu, zazwyczaj przy okazji większej gry, która aż się prosi o takowe. Plakaty… Może, ale z tego, co wiemy, większość czytelników wolałaby okazjonalnie więcej stron.

↘ Drogi Maxymilianie ;) Ekhem... Jak zapewne wiecie, gigant Sony wyskoczył z nową polityką PSP go i Minisami; zapowiedziano ich mnóstwo, a w produkcję angażują się nawet najpopularniejsze firmy tworzące gry... Z tego, co się orientuję, to pozycje są bardzo tanie i na pewno sprawiają dużą radochę. Tak więc... czy nie dałoby sie poświecić stronki na temat nadchodzących (małych) tytułów? Kiedy pojawią się w Polsce? Chętnie zobaczyłbym taki wykaz w NEO+. Mam nadzieje, że rozważycie ten pomysł. /Kolro

O Minisach będziemy pisać na takiej samej zasadzie, jak o grach z PSN/XBLA. Za miesiąc pierwsze minirecki.

↘ Ostatnio przegladalem teledyski na YouTube i nie wiedzialem, że Marcin Górecki to Stachursky – teledysk „Zostań i bądź". Tyle czasu się ukrywać? Pozdrawiam, Michał.

Gulash: No ba. To ja, typ niepokorny. Nikt nie wie, co we mnie tkwi. BTW: Urodziłem się, by grać.

↘ Witam. Mam pytanie – mam PS3 slim, działają na niej gry z PS1, ale nie z PS2. Dlaczego? Nie rozumiem.

Tylko pierwsze, premierowe (i horrendalnie drogie) modele PS3 były wstecznie kompatybilne z PS2, potem Sony wycofało się z tego pomysłu i PS3 nie jest kompatybilne z PS2. Dlaczego? Nasuwają się dwie odpowiedzi. Po pierwsze – cena PS3 musiałaby wzrosnąć, bo należałoby do PS3 wsadzić bebechy z PS2, a tego Sony nie chce. Po drugie – PS2 w dalszym ciągu sprzedaje się całkiem nieźle, za grosze, jako podstawowa konsola bądź też urządzenie rozrywkowe do dziecinnego pokoju. Więc jeśli można sprzedać dwa urządzenia zamiast jednego...

O INSTRUKCJACH, TRUDNOŚCIACH I ŻYCIU, KTÓREGO NIE WARTO SOBIE UTRUDNIAĆ

Wsiąkłem w nowe gry, jak w pampersa.

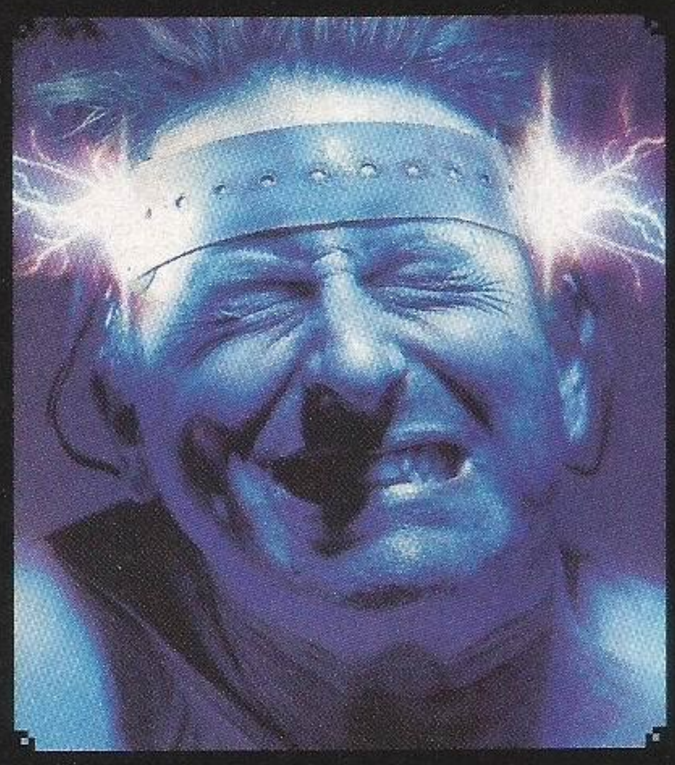
Nadrabiam ściąganie dem gier, w które nie miałem czasu pograć, tropię co ważniejsze tytuły na półkach znajomków. Tropię też znamiona śmierci dogorywającego rynku komputerów i w ogóle zajmuję się wszystkim po kolei, co przegapiłem. Po zabawie z Uncharted 2 robię sobie przerwę od przechodzenia, bo skończyły mi się poważniejsze zaległości. Ponieważ jednak demo, to takie miejsce, gdzie trafia się czasem tutorial, zacząłem zwracać uwagę, jak są te tutoriale zrobione. Odkryłem, że Europejczycy są w nich najsłabsi. W tutorialach naszych, unijnych, napisane jest jedynie jak obłożony jest joypad, co wciskać i jak gałeczką miotać. Potem jest przepaść. To, co tu opisałem – to pewnie typ tutoriala archaicznego. Albo z czasów, kiedy do gry były w ogóle instrukcje. Pamięta to ktoś? Takie normalnie książeczki. Jak „Latarnik", albo „Antek". I się te książeczki czytało pod stołem, w klopiszczu, albo na lekcjach. Kwitł też biznes książeczek drukowanych potajemnie na drukarkach igłowych i wymienianych wśród graczy. A to po polsku, kopiowane tysiąc razy, tak, że nie było wiadomo właściwie czy to instrukcja do gry, czy rękopis z Jerozolimy, potwierdzający istnienie Jezusa. Może za dużo jak powiem, że trzeba to było studiować, ale było co czytać i knuć.

Nie wspominam tego rzewnie. Chcę to porównać do obrazka z obłożeniem joypada, albo...

No właśnie. Kolejny etap to podpisy w trakcie gry. Podpisy mówiące co wcisnąć, żeby „złapać gałązkę", „skoczyć na lince", „dobyć rewolweru". Jeszcze dalszy etap, to filmiki. Pokazujące co wcisnąć, co się wtedy stanie i do czego doprowadzi. O książeczkach już nikt nie pamięta. Instrukcje mają po 16 stron, są tam wyrazy w kilku językach, a ich główną treścią, jest informacja, że jak podczas gry kogoś pokręci, to producenci nie mają z tym nic wspólnego, a prędzej rodzice. Czasem też to, żeby nie prać gry, nie prasować, nie palić z wciąganiem dymu i nie traktować jak żony oraz podobne użyteczne informacje. Do tego jeszcze w grze filmiki à la „okienko w okienku". Postać idzie, ma podpis co wcisnąć, a jeszcze pojawia się filmik pokazujący co się stanie, jak wciśnie. Czad! Powinno się to wyświetlać na przedniej szybie samochodu dziarskim waflom, którzy nie zapinają pasów. Ale w grze?...

I nagle zdałem sobie sprawę, że kiedyś grało się tylko na klawiaturach. Potem pojawiły się joypady. Potem wiiloty. Tu przystanek. Nintendo Wii okazało się najbardziej przyszłościową konsolą ze wszystkich. Słaba grafika? Gry dla dzieci? Kupowate tytuły? Co tam! Nintendo pokazało, że rynek konsol poważnie się rozwidla. I wybrało drogę: „to jeszcze za trudne". Niczym iPod ze swoją najdłuższą na świecie instrukcją obsługi: „Przycisk ON jest na środku". Nintendo uprościło uproszczenie. Ani Microsoft, ani Sony nie przyznają się do wyścigów graficznych aktualnie. Za to przyznają się do „zbaczania" w stronę Nintendo. W stronę „pałeczek" i Natala. W stronę świata, w którym joypad jest – uwaga, usiądźcie – zbyt trudnym w obsłudze urządzeniem.

„Wszystko, co ma dużo przycisków, musi umrzeć!". Nintendo w swym proroczym widzie wskazało drogę wszystkim. W świecie, w którym nie wystarczy instrukcja, podpis przycisków i filmik instruktażowy, bo ludzie sobie nie radzą, trzeba było zrobić Uncharted 2, w którym uproszczono dokładnie wszystko w porównaniu z pierwszą częścią. Ale to i tak za trudne. Dołóżmy więc nieco lat do naszej historii i zobaczmy co dalej. Skoro nie trzeba będzie opisywać joypada, może wreszcie gry naprawdę trafią pod strzechy. Co tam EyePet? Co tam Golf Wii i WiiFit. Virtual Cook: naucz się gotować sypiąc wirtualne przyprawy. Naucz się podrzucać naleśniki! Virtual Gardener – za 9,99 dokup do ogródka rzodkiew, którą wypielisz e-łopatką. Virtual Father – w połączeniu z Natalem lub PS3Eye podpowie Ci jak wyobracać panienkę. Instrukcja obsługi ma tylko jeden podpunkt: sprawdź czy zasłoniłeś okna i zamknąłeś drzwi od wewnątrz.



NAGLE ZDAŁEM SOBIE SPRAWĘ, ŻE KIEDYŚ GRAŁO SIĘ TYLKO NA KLAWIATURACH. POTEM POJAWIŁY SIĘ JOYPADY. POTEM WIILOTY. TU PRZYSTANEK. NINTENDO WII OKAZAŁO SIĘ NAJBARDZIEJ PRZYSZŁOŚCIOWĄ KONSOLĄ ZE WSZYSTKICH. SŁABA GRAFIKA? GRY DLA DZIECI? KUPOWATE TYTUŁY? CO TAM!

Ale nie... To i tak zbyt męczące. Microsoft od jakiegoś czasu tropi możliwość sterowania grą dzięki falom mózgowym. To by było dopiero. Niestety – póki co sprzęt się będzie musiał zawsze skalibrować – kiedy myślicie góra, a kiedy dół. Czyli jednak znów tutorial. A każdy, kto ma ładną sąsiadkę i mieszka w domu z widokiem na jej balkon, platformera raczej nie przejdzie i będzie się zgrzmacał regularnie. Kierować łatwo, gorzej się na tym skupić i myśleć ciągle „dół, góra, dół... oj, chyba wyszła się poopalać". Game Over. Do głowy się raczej nic nie będzie wszczepiać przez czas jakiś, bo sprawdźcie jak teraz szybko zmienia się technologia, porty w komputerze, ich przepustowość. Nie będzie masowego rynku na coś, co trzeba by co roku chirurgicznie upgrade'ować.

Więc raczej czepki na czachy. I co Wy na to? Tak sobie właśnie myślałem oglądając kolejny tutorial do gry, która właściwie sama się przechodzi, i doszedłem do wniosku, że tak, jak niegdyś różne typy gier się skończyły (ile jest symulatorów lotu przez duże „S"?), tak teraz skończą się gry... trudne. Najlepsze to takie, że każdy z ulicy na party może pograć. Parę ruchów, nie za precyzyjnych, nie za dużo skakania, raczej takie oczywiste historie. Dwie sekundy patrzysz i umiesz powtórzyć. Opcja hard zostanie dla paru freaków, którzy chcą się pokazać na youtube. Ale oni nie zrobią rynku. Rynek chce zapraszać do domu gości, zajmować ich czymś na szybko, albo podrzucać coś dziecku, żeby się nie pałętało pod nogami. Hardmode robi się tak niszową rozrywką, jak pen spinning, albo fingerboard. A zważywszy na fakt, że dumni jesteśmy raczej z rzeczy, które osiągamy z trudem, człowiek odbiera sobie niemało przyjemności.
//Grabarz

MANTA®

SATYSFAKCJA GWARANTOWANA

Zobowiązany do rzeczy niemożliwych

Zdjęcia: Eduard Stelmakh - Fotolia.com, Jason Young - Fotolia.com, Neo Edmund - Fotolia.com

Finalna wersja produktu może się nieznacznie różnić od zdjęcia przedstawionego na reklamie

Nawigacja Manta GPS440 Easy Rider

- Procesor Centrality Atlas III 396 MHz
- Wyświetlacz TFT 4,3"
- Pamięć 512 MB
- Czytnik kart microSD
- Port USB
- Obudowa typu „slim"
- Odtwarzanie plików wideo, audio, przeglądarka zdjęć
- Mapa: MapaMap Easy 6.0 Polski

JPEG · microSD · USB UNIVERSAL SERIAL BUS · DIGITAL DECODER MP3

www.eMANTA.pl

12
www.pegi.info

pspinyourhands.com

GRA W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ

Gra jest też dostępna do pobrania z PlayStation®Store.

TWOI BOHATEROWIE ECO. TWOJE STARCIA W PRZESTWORZACH. TWOJE PRZYGODY.

TWÓJ CAŁY ŚWIAT W TWOICH RĘKACH.

Jak & Daxter wrócili! I tym razem po to, aby uratować wszechświat. Dołącz do nich, usprawniając swój statek i ładując się w sam środek powietrznych turbostarć. Dokonaj spustoszenia swoją nową spluwą o kilku trybach prowadzenia ognia - Laską bojową i oswój się ze swoimi nowymi niesamowitymi Eco-mocami, zgłębiając najdalsze zakątki galaktyki. I to w pełnej polskiej wersji językowej.

W polskiej wersji językowej:
Cezary Pazura jako Daxter i Paweł Ciołkosz jako Jak.

PlayStation Portable